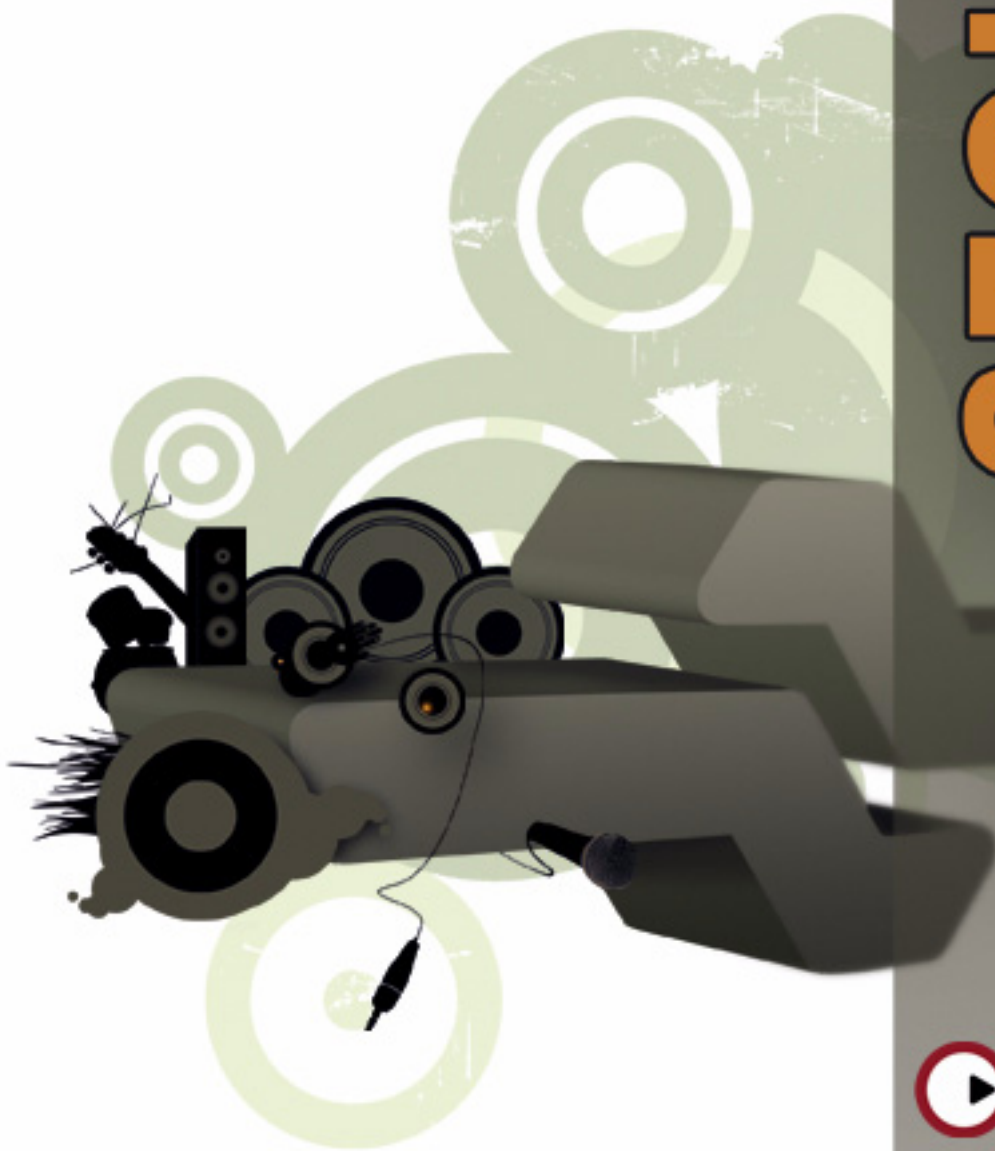


Manuale Operativo



Steinberg SEQUEL 2

Music Creation And Performance



Manuale Operativo Originale di Sequel a cura di Steve Kostrey, Michael Baggle

Traduzione di Filippo Manfredi

Revisione e Controllo Qualità per questa versione:

Cristina Bachmann, Heiko Bischoff, Marion Bröer, Sabine Pfeifer

Le informazioni contenute in questo manuale sono soggette a variazioni senza preavviso e non rappresentano un obbligo da parte di Steinberg Media Technologies GmbH. Il software descritto in questo manuale è soggetto ad un Contratto di Licenza e non può essere copiato su altri supporti multimediali, tranne quelli specificamente consentiti dal Contratto di Licenza. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere copiata, riprodotta o in altro modo trasmessa o registrata, per qualsiasi motivo, senza un consenso scritto da parte di Steinberg Media Technologies GmbH.

Tutti i nomi dei prodotti e delle case costruttrici sono marchi registrati ([™] o [®]) dei rispettivi proprietari. Windows XP è un marchio registrato Microsoft Corporation. Windows Vista è un marchio registrato o un marchio di Microsoft Corporation negli Stati Uniti d'America e/o in altre Nazioni. Il logo Mac è un marchio registrato usato su licenza. Macintosh e Power Macintosh sono marchi registrati.

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2008.

Tutti i diritti riservati.

Indice

| | | | |
|-----------|---|-----------|---|
| 6 | Introduzione | 39 | La zona Pilota |
| 7 | Benvenuti! | 40 | Introduzione |
| 7 | Informazioni sul manuale | 40 | Il menu Sequel (solo per Mac) |
| 7 | Convenzioni per i comandi da tastiera | 40 | I menu File, Progetto ed Edit |
| 8 | Requisiti di sistema e installazione | 44 | I pulsanti di Automazione |
| 9 | Introduzione | 44 | Il pulsante Editare Assegnazione Controllo Remoto |
| 9 | Requisiti minimi | 44 | Come ridurre a icona, ingrandire e chiudere la finestra del programma |
| 9 | Installazione di Sequel | 45 | Il righello |
| 9 | Attivazione di Sequel | 46 | L'Accordatore |
| 10 | Registrate il vostro software | 46 | I Controlli di Trasporto |
| 10 | Nei prossimi capitoli... | 47 | Il Metronomo |
| 11 | Tutorial 1: Registrazione | 47 | Utilizzo Computer |
| 12 | I tutorial | 48 | Il display della zona Pilota |
| 12 | Registrazione audio | 49 | La Tastiera Virtuale |
| 17 | Registrazione di parti strumentali | 51 | La zona Arrange |
| 19 | Tutorial 2: Editing | 52 | Introduzione |
| 20 | Introduzione | 52 | I pulsanti dell' Elenco Tracce |
| 20 | Editing di eventi audio | 53 | Ridimensionamento della Zona Arrange |
| 23 | Editing di parti strumentali | 53 | Tracce e controlli delle tracce |
| 26 | Tutorial 3: Missaggio | 58 | Linea temporale e griglia |
| 27 | Introduzione | 58 | Ingrandimento o riduzione della zona Arrange |
| 27 | Impostazione dei livelli | 59 | Utilizzo dello Smart Tool |
| 27 | Impostazione del Pan | 61 | La Multizona |
| 28 | Mute e Solo | 62 | Introduzione |
| 28 | Aggiunta dell'EQ | 62 | Il Mixer |
| 29 | Effetti audio | 64 | La sezione Inspector – Traccia |
| 31 | Aggiunta dell'automazione | 70 | La sezione MediaBay |
| 33 | Esportazione | 73 | La sezione Editor |
| 35 | Tutorial 4: Modalità Live e Riproduzione in Sequenza (Chain) | 78 | La sezione Arranger |
| 36 | Introduzione | 80 | La sezione Impostazioni Programma |
| 36 | Parti Arranger | 82 | Funzionalità avanzate |
| 36 | Modalità Live | 83 | Introduzione |
| 37 | Modalità Riproduzione in sequenza | 83 | Inserimento del silenzio |
| | | 84 | Quantizzazione Audio e Warp |
| | | 86 | Smart Transpose (Trasposizione fine) |
| | | 88 | Registra con un pulsante (One button record) |
| | | 88 | Controllare Sequel in Remoto |

| | |
|------------|--|
| 91 | Configurazione del sistema |
| 92 | Introduzione |
| 92 | Note generali sulla configurazione del sistema |
| 92 | Deframmentazione dell'hard disk (solo Windows) |
| 92 | Requisiti MIDI |
| 92 | Hardware audio |
| 94 | Configurazione dell'audio |
| 97 | Configurazione MIDI |
| 98 | Ottimizzazione delle prestazioni audio |
| 100 | Comandi da tastiera |
| 101 | Introduzione |
| 101 | I comandi da tastiera predefiniti |
| 103 | Panoramica degli effetti |
| 104 | Introduzione |
| 104 | Effetti Traccia/Globali |
| 105 | Parametri strumentali |
| 106 | Indice analitico |

1

Introduzione

Benvenuti!

Congratulazioni e grazie per aver acquistato Steinberg Sequel 2. Siete entrati così a fare parte della più grande comunità internazionale di utenti di software per la produzione musicale. In oltre 20 anni di innovazioni che hanno caratterizzato la produzione di computer music, Steinberg è stata sempre la forza trainante nell'evoluzione tecnologica del software.

Sequel è un sequencer entry-level, disegnato per essere una piattaforma di produzione musicale completa e di facile e immediato utilizzo. Sequel mette a disposizione tutti gli strumenti per la registrazione, l'editing e il mixaggio audio.

Sequel 2 può essere usato in modo 'tradizionale' per registrare, rielaborare e missare audio o strumenti virtuali. Ad esempio, un musicista può registrare la propria esecuzione canora o strumentale, usando uno strumento acustico o virtuale. Con Sequel potete anche collegare la chitarra elettrica direttamente all'interfaccia audio e registrarla con gli effetti integrati di cui dispone il programma.

Per gli appassionati di musica che hanno un approccio del tutto diverso alla creazione, Sequel mette a disposizione un'ampia libreria di loop e frasi musicali con cui è possibile assemblare brani partendo direttamente dai loop, senza bisogno di suonare alcuna nota sulla tastiera o sullo strumento. Questo approccio, tipico dei DJ, è molto in voga soprattutto fra gli amanti di musica elettronica e da discoteca.

Un'altra applicazione chiave di Sequel 2 è quella relativa alle performance live. Al giorno d'oggi quasi tutti hanno una certa familiarità con i concetti di missaggio e remissaggio, divenuti ormai vere e proprie pratiche creative a sé stanti, talvolta totalmente separate dal processo stesso di creazione di nuovi brani musicali. Sequel mette a disposizione tutti i mezzi necessari per missare e remissare musica.

L'uso del computer per l'esecuzione estemporanea di composizioni musicali è sempre più frequente sia sul palcoscenico che nei club. Sequel asseconda coloro che amano esibirsi sul palcoscenico suonando musica al computer: Sequel si differenzia dai sequencer di tipo tradizionale proprio perché privilegia l'aspetto del fare musica dal vivo. Il programma offre apposite funzioni che permettono di eseguire ed interagire, mixando e ricombinando fra loro sezioni di una song o di un progetto, anziché riprodurle in modo lineare.

Una volta registrato Sequel online, dedicate un pò di tempo per esplorare la sezione della community al sito www.sequel-music.net. Qui troverete informazioni preziose e potrete conoscere molti altri utenti dei nostri forum di discussione. Registrandovi sul sito www.steinberg.net/mysteinberg potrete usufruire di future promozioni offerte da Steinberg.

E adesso, divertitevi a creare la vostra musica!

Il team Steinberg Sequel

Informazioni sul manuale

Il presente manuale è diviso in tre sezioni. La prima sezione descrive una serie di esercitazioni che guidano, passo dopo passo, all'uso di Sequel.

La seconda sezione fornisce una breve descrizione delle singole funzionalità offerte da Sequel. L'ultima parte del manuale fornisce suggerimenti e consigli per lavorare con Sequel e informazioni sulla configurazione del sistema.

Siamo certi che dopo aver completato queste sezioni sarete in grado di avventurarvi autonomamente e con estrema facilità e divertimento, nell'appassionante mondo della produzione musicale.

Convenzioni per i comandi da tastiera

Molti comandi da tastiera in Sequel si eseguono con tasti funzione standard, alcuni dei quali variano a seconda del sistema operativo usato. Ad esempio, il comando da tastiera di default per la funzione Undo è [Ctrl]+[Z] in Windows, mentre è [Command]+[Z] in Mac OS X.

Quando in questo manuale si fa riferimento ai comandi da tastiera associati a tasti funzione, per primo viene indicato il tasto per Windows, nella forma seguente:

[Tasto Funzione Win]/[Tasto Funzione Mac]+[tasto]

Ad esempio, [Ctrl]/[Command]+[Z] significa "premere [Ctrl] in Windows o [Command] in Mac OS X, quindi premere [Z]". Allo stesso modo, [Alt]/[Option]+[X] significa "premere [Alt] in Windows o [Option] in Mac OS X, quindi premere [X]".

Introduzione

Questo capitolo indica i requisiti di sistema e le procedure di installazione per le versioni Windows e Mac di Sequel.

Requisiti minimi

⇒ La misurazione delle prestazioni si basa su un tipico progetto con 12 tracce (comprensivo di 3-5 tracce strumentali), effetti globali, compressore e EQ per ogni traccia, con un buffer da 512 campioni. Possono anche essere usati computer di bassa potenza, ma solo utilizzando poche tracce e/o dimensioni di buffer molto elevate.

Per potere utilizzare Sequel il computer deve soddisfare i seguenti requisiti minimi:

Windows

- Windows XP (Home o SP2), Windows Vista (Home Basic)
- Intel Pentium o AMD Athlon da 2 GHz Desktop, 1.7 GHz Mobile o Dual Core a 1.6 GHz
- 1 GB di RAM
- 6 GB di spazio libero sul disco rigido
- Hardware audio compatibile con Windows DirectX; hardware audio compatibile ASIO, raccomandato per prestazioni a bassa latenza.
- Risoluzione video di 1280x800 pixel
- Un drive DVD-ROM per l'installazione
- Connessione Internet per l'attivazione della licenza

Macintosh

- Mac OS X 10.4
- Power Mac G5 da 1,8 GHz o Intel Core Solo da 1,5 GHz
- 1 GB di RAM
- 6 GB di spazio libero sul disco rigido
- Risoluzione video di 1280x800 pixel
- Hardware audio compatibile CoreAudio
- Un drive DVD-ROM per l'installazione
- Connessione Internet per l'attivazione della licenza

Installazione di Sequel

Durante la procedura d'installazione tutti i file del programma vengono copiati automaticamente nella corretta posizione.

Windows

1. Inserite il DVD di Sequel nell'apposito drive del computer.
2. Sfogliate e fate doppio clic sul file "Setup.exe" contenuto nel DVD di installazione di Sequel.
3. Seguite le istruzioni sullo schermo.

Macintosh

1. Inserite il DVD di Sequel nell'apposito drive del computer.
2. Fate doppio clic sul file "Sequel.mpkg".
3. Seguite le istruzioni sullo schermo.

Sia che installiate Sequel su Mac o su un computer Windows, dovrete comunque attivare il programma Sequel.

Attivazione di Sequel

Dopo avere installato Sequel occorre attivare il programma sul computer.

- Al termine dell'installazione, si attiva il Syncrosoft License Control Center. Appare la procedura guidata "License Download Wizard".
- Se il License Download Wizard non si apre automaticamente, aprite il menu Wizards e selezionate la funzione License Download per aprirlo.
- Seguite le istruzioni e digitate il vostro codice di attivazione di Sequel.

Registrate il vostro software

Vi raccomandiamo vivamente di registrare il vostro software: potrete usufruire del supporto tecnico ed essere informati sulle ultime novità e gli aggiornamenti relativi a Sequel. Vi sono due modalità di registrazione:

- In Sequel, aprite il menu File e selezionate l'opzione "Registrazione Utente...".

Si attiva così il collegamento a Internet per accedere direttamente alla pagina di registrazione sul sito web di Steinberg. Seguite le istruzioni sullo schermo per effettuare la registrazione. Quando lanciate Sequel il programma chiederà di avviare la procedura di registrazione.

- Il DVD di installazione di Sequel contiene un modulo di registrazione in formato pdf. Per registrarsi basta stampare il modulo, inserire i dati richiesti e inviarlo a Steinberg.

Nei prossimi capitoli...

...è descritto l'uso di Sequel:

- Nella prima parte di questo manuale troverete i tutorial che introducono rapidamente alle principali funzioni del programma.

I tutorial si riferiscono a progetti contenuti nella cartella predefinita dei progetti e a un file video, che si trovano nel DVD del programma.

- Per una descrizione dettagliata di tutte le funzioni del programma si rimanda ai capitoli dedicati alle varie "zone" in cui è suddivisa l'interfaccia di Sequel.

- Alla fine del manuale troverete utili informazioni sulle funzionalità e tecniche più avanzate, suggerimenti sulla configurazione del sistema per le funzioni audio, una panoramica degli effetti e la lista dei comandi da tastiera utilizzati all'interno di Sequel.

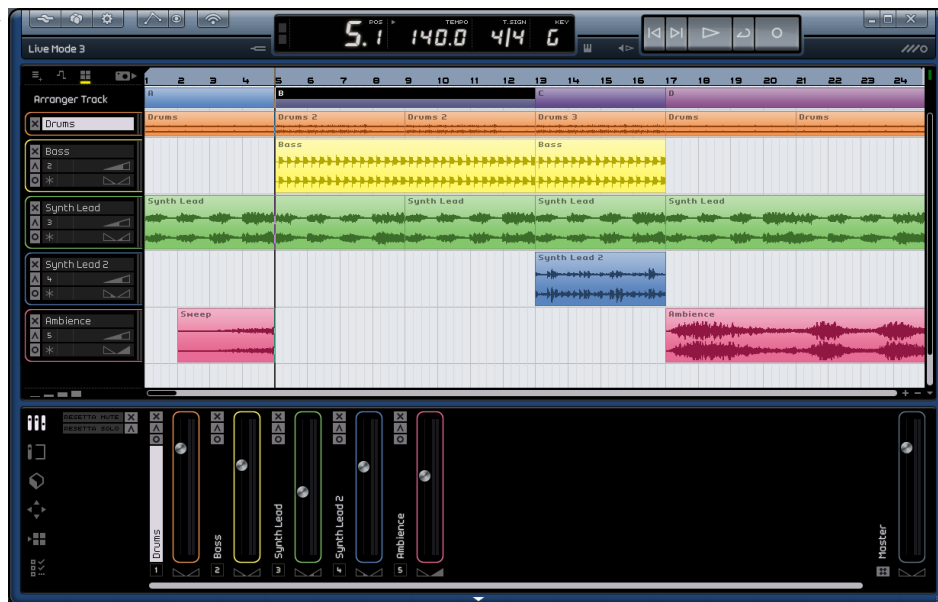
I tutorial

I capitoli che seguono forniscono una rapida introduzione a Sequel. Prima di iniziare le esercitazioni è opportuno familiarizzare con la seguente figura che fornisce una panoramica dell'interfaccia utente di Sequel:

La Zona Pilota è descritta nel capitolo ["La zona Pilota"](#) a pag. 39.

Per dettagli sulla Zona Arrange si rimanda al capitolo ["La zona Arrange"](#) a pag. 51.

La Multizona con le relative sezioni è descritta nel capitolo ["La Multizona"](#) a pag. 61.



Questo primo tutorial spiega come interagiscono le tre aree in cui è suddivisa l'interfaccia – la zona Pilota, la zona Arrange e la Multizona – quando si registrano eventi audio e parti strumentali.

Registrazione audio

In questa sezione spiegheremo come registrare la chitarra, aggiungere un loop di batteria ed eseguire il risultato ottenuto. Assicuratevi di avere configurato correttamente la scheda audio, vedere il capitolo ["Configurazione del sistema"](#) a pag. 91.

Creazione di un nuovo progetto

All'avvio, Sequel crea sempre un nuovo progetto. Questa impostazione predefinita può essere cambiata nella sezione Impostazioni Programma. Per maggiori informazioni, vedere ["La sezione Impostazioni Programma"](#) a pag. 80.

Come creare un progetto nuovo quando c'è già un progetto aperto

- Aprite il menu Progetto e selezionate l'opzione "Nuovo Progetto".



In questo modo il programma genera un progetto vuoto chiudendo quello già aperto. Se il progetto aperto contiene modifiche che non avete ancora salvato, il programma chiederà se salvarle o meno.

⚠ Attenzione: per ora avete solo creato un progetto Sequel vuoto. A questo punto dovete salvare il progetto.

Impostazione della cartella di salvataggio

Per salvare i progetti di Sequel è fondamentale definire il percorso in cui saranno memorizzati.

1. Aprite la scheda relativa alle Impostazioni Programma.
2. Cliccate sul pulsante “Cartella Progetto”.

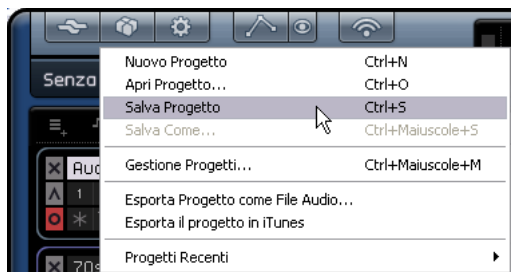


3. Appare una finestra di dialogo che vi permette di cercare la cartella desiderata sul computer. Nel corso dell'installazione di Sequel viene automaticamente creata una cartella per il salvataggio dei progetti.

4. Cliccando su “Crea” potete definire una nuova cartella in cui salvare i vostri progetti.

5. In questo esempio lasceremo la cartella predefinita che Sequel ha creato in precedenza. Cliccate su “OK”.

Come salvare un progetto



1. Aprite il menu Progetto e selezionate l'opzione “Salva Progetto”.
2. Digitate il nome del vostro progetto, ad esempio: “Il mio primo progetto Sequel”.
3. Cliccate su “OK”.

Il progetto verrà memorizzato automaticamente nella cartella che avete specificato nella scheda Impostazioni Programma.

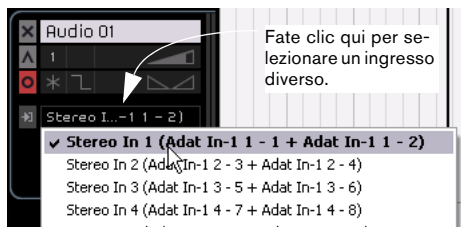
Aggiunta di una traccia audio

⇒ Le sezioni seguenti fanno riferimento a progetti tutorial contenuti nella cartella predefinita dei progetti Sequel.

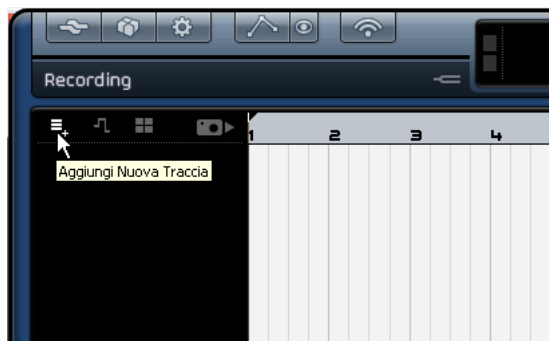
⚠ Caricate il progetto “Recording” contenuto nella cartella “Sequel Tutorial 1”.

Aggiungiamo adesso una traccia audio su cui registreremo. Ad esempio, registriamo la chitarra E' comunque possibile registrare il basso o qualsiasi altro strumento si desideri. Il metodo è sempre lo stesso per qualsiasi strumento.

⇒ Di default, l'ingresso audio della traccia è impostato sul primo ingresso disponibile del menu a tendina “Selezione Ingresso”. Per poter visualizzare gli ingressi disponibili occorre avere impostato l'altezza delle tracce su Tracce Larghe, premendo il rispettivo pulsante visibile in basso, sotto all'elenco delle tracce.



1. Fate clic sul pulsante “Aggiungi Nuova Traccia” sopra l'elenco tracce.



2. Nella finestra di dialogo che appare, selezionate il pulsante "Audio".

3. Selezionate "empty" (vuoto) e cliccate su "OK" per inserire la traccia audio nel progetto.



4. Fate doppio clic sul nome della traccia e rinominatela "Guitar".

Attivazione del click del metronomo

Mentre registriamo la chitarra è utile sentire il metronomo in sottofondo; il suo click ci aiuta a suonare a tempo e restare allineati alle misure e ai movimenti visualizzati nel righello.

- Premiamo il pulsante Metronomo nella zona Pilota.



Per impostazione predefinita, il metronomo parte con 2 misure di preconteggio, dopo le quali ha inizio la registrazione.

Adesso dobbiamo stabilire la velocità o il tempo del progetto. Questo fattore influenza direttamente la velocità del click del metronomo. Se desiderate, potete cambiare il tempo nell'apposito campo. Per ulteriori informazioni su come modificare il tempo, si rimanda a "[Il Tempo \(TEMPO\)](#)" a pag. 48.

L'impostazione predefinita è 120, pari a 120 BPM (battiti al minuto). Lasciamo questo valore.



⚠ Per modificare il volume del metronomo, potete usare il cursore "Livello Metronomo" nella pagina Impostazioni Programma della Multizona.

Aggiunta di un loop di batteria

Aggiungiamo adesso la batteria al progetto.

⇒ Inserendo un loop di batteria otterrete diversi vantaggi: potrete rafforzare l'impulso del metronomo mentre state registrando il basso o la chitarra o inserire il suono della batteria nella vostra produzione, anche se non siete abili batteristi o non disponete di una batteria.

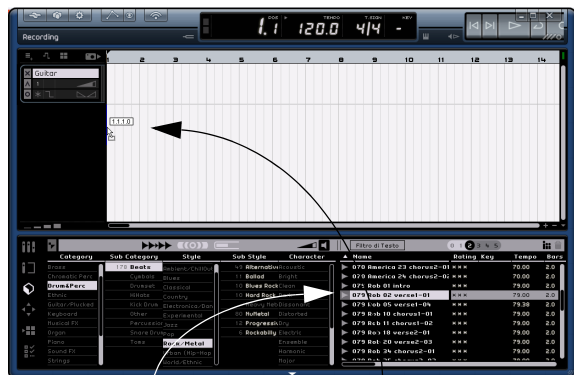
1. Aprite la sezione MediaBay nella Multizona.
2. Nella colonna della "Category" (categoria), selezionate "Drum&Perc".
3. Nella colonna della "Sub Category" (sottocategoria), selezionate "Beats".
4. Nella colonna dello "Style" (stile) scegliete uno stile adatto alla chitarra che desiderate registrare.



5. Attivate il pulsante di Anteprima e sfogliate le opzioni disponibili per trovare quella più adatta.



6. Trascinate il loop di batteria selezionato e rilasciatelo nella zona Arrange; allineatelo quindi alla misura 1, subito sotto alla traccia della chitarra.



Scegliete un loop di batteria...

...e trascinatelo all'interno della Zona Arrange.

7. Usate la funzione Ripeti per ottenere un loop lungo 4 misure.

Cliccate al centro, sul bordo destro dell'evento e trascinatelo a destra per ripetere il loop fino all'inizio della misura 5. Per ulteriori dettagli sulla funzione di ripetizione si rimanda a ["Ripetizione degli eventi"](#) a pag. 59.



8. Rinominate la traccia "Drums".

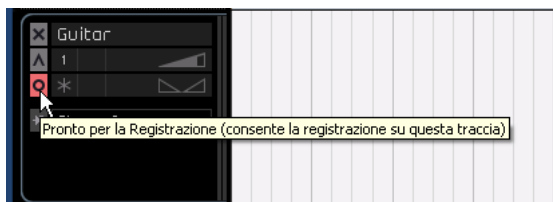
⇒ Noterete adesso che il tempo di progetto è cambiato per adattarsi al loop di batteria. Se il file rilasciato nel progetto è il primo file inserito, il progetto prenderà il tempo di questo file.

Per ulteriori informazioni sulla definizione o modifica del tempo di progetto si rimanda alla sezione ["Il Tempo \(TEMPO\)"](#) a pag. 48.

Impostazione dei livelli

Nel nostro esempio abbiamo una chitarra che suona attraverso un amplificatore, con un microfono posizionato di fronte al cono. Il microfono è collegato direttamente all'ingresso microfono Steinberg M14. Abbiamo regolato il livello su M14 in modo da avere abbastanza volume senza clipping (distorsioni).

Premendo il pulsante "Pronto per la Registrazione" potremo udire la chitarra. Si dovrebbe vedere e ascoltare l'audio che entra sulla parte destra della traccia.



Inviare il massimo volume possibile agli ingressi della scheda audio evitando però di produrre distorsioni. La maggior parte delle schede audio fornisce un'indicazione del livello o del volume. In caso contrario possiamo comunque modificare il livello agendo sul cursore di volume della traccia.

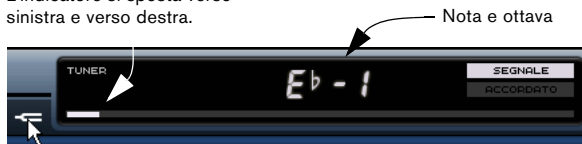
Accordatura dello strumento

Sequel è dotato di un accordatore che consente di accordare gli strumenti come chitarre o bassi.

1. Accertatevi di avere selezionato la traccia della chitarra e attivato il pulsante "Pronto per la Registrazione" per poter ascoltare il segnale in ingresso.

2. Attiviamo adesso l'Accordatore nella Zona Pilota.

L'indicatore si sposta verso sinistra e verso destra.



3. Pizzicate una corda della chitarra.

L'accordatore individua automaticamente quale corda avete pizzicato, a condizione che sia piuttosto intonata. L'indicatore di accordatura si sposta verso sinistra o verso destra: se si sposta a sinistra, significa che la nota è calante, se si sposta verso destra, è crescente.

L'Accordatore visualizza anche la nota e l'ottava su cui è intonata la corda. Nell'esempio, la corda del re ("d") è leggermente calante e pertanto il tuner indica il valore "d 2".

4. Accordate una per una tutte le corde del vostro strumento.

5. Disattivate l'accordatore.

Adesso siete pronti per la registrazione!

Registrazione della chitarra

1. Fate clic sul righello nella posizione alla quale intendete avviare la registrazione, in modo da spostare il cursore in quella posizione.

Per posizionare il cursore nella Zona Arrange potete anche usare i pulsanti "Salta a Marker Precedente" e "Salta a Marker Successivo" che si trovano nella Zona Pilota.

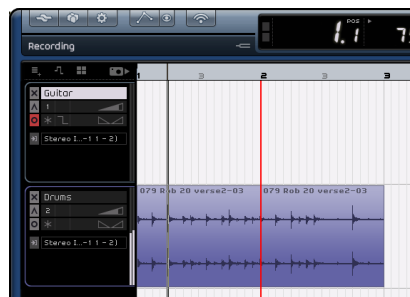


2. Assicuratevi che la modalità ciclica sia non attiva.

3. Attivate il pulsante "Pronto per la Registrazione" per la traccia nella quale si intende registrare.

4. Premete il pulsante "Registra" per iniziare a registrare la chitarra – partono automaticamente due misure di pre-conteggio.

Ciò è indicato da due cursori: un cursore rosso nella posizione in cui si avvia la registrazione e un cursore nero due misure indietro, che avanza in direzione della posizione di inizio registrazione. Ciò consente di visualizzare contemporaneamente il tempo del conteggio rimanente e la posizione di avvio della registrazione. Se la posizione di avvio registrazione è impostata sulla prima misura, il cursore rosso non viene visualizzato.



5. Quando avete finito di suonare, premete la barra spaziatrice per interrompere la registrazione.

Congratulazioni! Avete appena registrato la vostra prima parte audio in Sequel. Adesso potete passare alla prossima sezione che descrive la riproduzione audio.

Riproduzione

Adesso potete riascoltare quanto avete appena registrato lanciando la riproduzione, una funzione molto pratica e semplice in Sequel; ci sono però alcuni accorgimenti che conviene seguire per riprodurre l'audio con maggiore precisione.

⚠ Caricate il progetto "Playback" contenuto nella cartella "Sequel Tutorial 1".

Per avviare la riproduzione

Vi sono più modi per avviare la riproduzione in Sequel.

- Cliccate sul pulsante Riproduci.
- Premete la barra spaziatrice sulla tastiera del computer per avviare o fermare la riproduzione.
- Premete il tasto [Enter] (Invio) sul tastierino numerico del computer.
- Fate doppio clic sulla parte inferiore del righello.

Per fermare la riproduzione

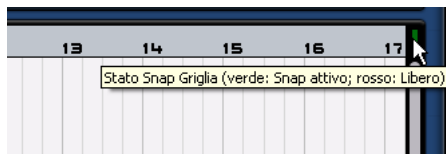
- Cliccate sul pulsante Riproduci mentre è in corso la riproduzione.
- Premete la barra spaziatrice sulla tastiera del computer per avviare o fermare la riproduzione.
- Premete il tasto [0] sul tastierino numerico del computer.

Riproduzione ciclica

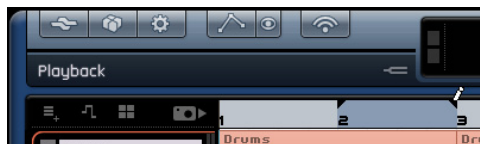
Sequel può eseguire un loop (o “ciclo”) di una sezione del progetto. Per definire la parte audio da riprodurre ciclicamente, occorre impostare il locatore destro e quello sinistro.

1. Definiamo adesso una regione che va dalla misura 2 alla misura 3. In questo modo Sequel sa che deve eseguire un loop tra le misure 2 e 3. Attiviamo la funzione Snap per definire la regione in modo più preciso.

Per attivare/disattivare lo Snap, potete premere [J] sulla tastiera del computer.



2. Spostate il cursore del mouse sul bordo superiore del righello. Il cursore assume la forma di una matita. Cliccate e trascinate dalla misura 2 alla 3.



3. Assicuratevi che il pulsante Ciclo sia attivo.



4. Cliccate sui pulsanti “Salta a Marker Precedente” e “Salta a Marker Successivo” finché il cursore di posizione della song non è posizionato direttamente sulla misura 2.
5. Premete la barra spaziatrice per avviare la riproduzione. Sequel continuerà ad eseguire il brano finché non premete di nuovo la barra spaziatrice.

Registrazione di parti strumentali

In questa sezione registreremo parti strumentali all'interno di un progetto, usando tracce strumentali.

- ⚠ Caricate il progetto “Recording MIDI” contenuto nella cartella “Sequel Tutorial 1”.

Creazione di una traccia strumentale

Anzitutto aggiungiamo una traccia strumentale al progetto.

1. Cliccate sul pulsante “Aggiungi Nuova Traccia” nella zona Pilota.
2. Nella finestra di dialogo che appare, selezionate il pulsante “Strumento”.
3. Usate il filtro “Category” per scegliere il suono più adatto alla vostra song. Nel nostro esempio scegliamo “Synth Pad”.



4. Rinominate la traccia “Synth”. Se avete scelto un altro tipo di suono, potrete ovviamente assegnare un nome diverso alla traccia.

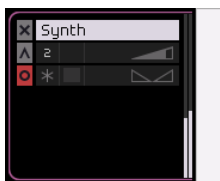
Registrazione

Adesso che abbiamo una traccia e il suono, possiamo procedere a registrare qualcosa. La registrazione di parti strumentali è molto simile alla registrazione di eventi audio. Se necessario, leggete o rileggete la parte iniziale di questo capitolo che descrive la registrazione audio.

⇒ Sequel rileva automaticamente ed utilizza le periferiche MIDI installate sul computer.

⇒ L'ingresso MIDI alla traccia strumentale è sempre impostato su "tutti gli ingressi".

1. Premete il pulsante "Pronto per la Registrazione" per la traccia; premete alcuni tasti della tastiera MIDI. A questo punto dovreste vedere e sentire i segnali MIDI che entrano nella parte destra della traccia.



2. Assicuratevi che il pulsante Ciclo sia disattivato.

3. Premete il tasto [.] sul tastierino numerico per impostare la posizione della song sulla misura 1. In questo modo sarete sicuri di iniziare la registrazione proprio all'inizio della song.

4. Premete il tasto [*] sul tastierino numerico per avviare la registrazione. Registrate 4 misure.

5. Quando avete finito, premete la barra spaziatrice.

6. Disattivate il pulsante "Pronto per la Registrazione" in modo da silenziare l'ingresso.



Congratulazioni! Avete appena registrato la vostra prima parte strumentale con Sequel.

⚠ Caricate il progetto "MIDI Playback" contenuto nella cartella "Sequel Tutorial 1".

Premete il tasto [.] sul tastierino numerico per regolare la posizione della song sulla misura 1; premete la barra spaziatrice per riascoltare.

Adesso potete passare al prossimo capitolo che descrive come modificare gli eventi audio e le parti strumentali che avete appena registrato.

Introduzione

Questo capitolo spiega come le varie zone – Pilota, Arrange e Multizona – interagiscono quando si editano eventi audio e parti strumentali. Per maggiori dettagli sulle specifiche funzioni è opportuno consultare i capitoli “La zona Pilota” a pag. 39, “La zona Arrange” a pag. 51 e “La Multizona” a pag. 61.

⇒ Le sezioni seguenti fanno riferimento a progetti tutorial contenuti nella cartella predefinita dei progetti Sequel.

Editing di eventi audio

Questa sezione descrive alcune delle funzioni di editing audio messe a disposizione da Sequel.

Anzitutto vediamo alcune operazioni di modifica degli eventi: Rinomina, Ridimensiona, Sposta, Copia, Ripeti e Cancella.

⚠ Caricate il progetto “Event Operations” contenuto nella cartella “Sequel Tutorial 2”.

Importazione

E' possibile importare eventi audio trascinandoli semplicemente dalla pagina MediaBay o dal desktop, all'interno della Zona Arrange.

Rinomina

Rinominare gli eventi è un'operazione semplicissima in Sequel. Assegnare il nome corretto ai file audio è fondamentale per organizzare il progetto in modo preciso e chiaro. Nell'esempio rinomineremo l'evento audio nella traccia della batteria assegnandogli il nome “Drums”:

1. Fate doppio clic sul campo con il nome dell'evento.
2. Digitate “Drums” e poi premete [Enter]/[Return] (Invio).

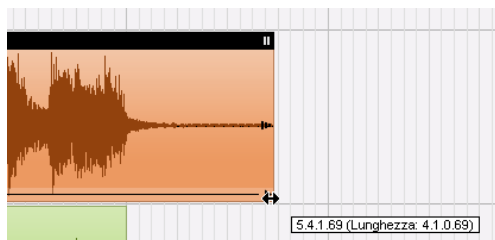


Adesso viene visualizzato il nuovo nome “Drums”.

Ridimensionamento

Il ridimensionamento consiste nel modificare l'inizio e la fine dell'evento. In genere le operazioni di editing necessarie sono limitate a: ridimensionamento, divisione e ripetizione.

1. Cliccate sull'evento da ridimensionare. In questo caso, ridimensioniamo gli eventi “Guitar” e “Synth”.

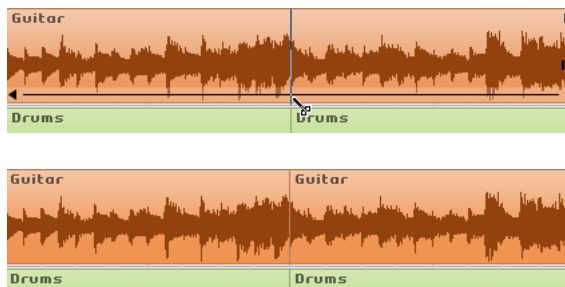


2. Posizionate il cursore su uno dei triangoli visibili in basso a sinistra o a destra dell'evento. Cliccate e trascinate il mouse per regolare gli eventi “Guitar” e “Synth” in modo da ridurre lo spazio vuoto a sinistra e a destra dell'evento.



Divisione

Lo strumento forbici serve a dividere gli eventi.



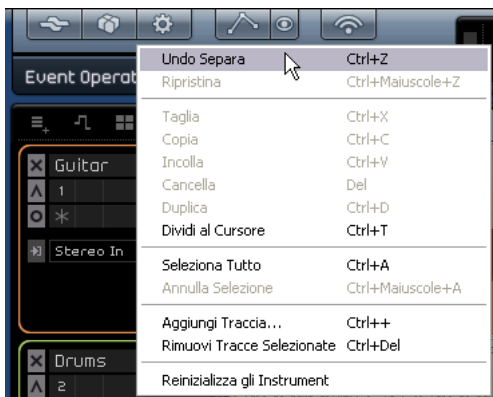
Potete dividere o tagliare un evento in un punto qualsiasi, oppure in posizioni definite in base alla griglia visualizzata nella zona Arrange, in corrispondenza di specifiche misure e movimenti.

Divisione con la funzione Snap disattivata

Quando si divide l'evento con la funzione Snap disattivata, si può tagliare l'evento in qualsiasi punto, senza essere vincolati alla griglia di riferimento.



1. Assicuratevi che la funzione Snap sia disattivata. A questo punto potete dividere o tagliare l'evento nel punto che preferite.
Per attivare/disattivare lo Snap, potete premere [J] sulla tastiera del computer.
2. Selezionate l'evento "Synth".
3. Spostate il cursore in basso sull'evento. Il cursore assume la forma di un paio di forbici.
4. Cliccate in un punto a piacere in basso sull'evento, eseguendo tutti i tagli che desiderate.
5. Per annullare le operazioni eseguite, basta selezionare l'opzione Undo Separa dal menu Edit. Controllate che le divisioni siano state tutte rimosse dall'evento "Synth".



Divisione con la funzione Snap attiva

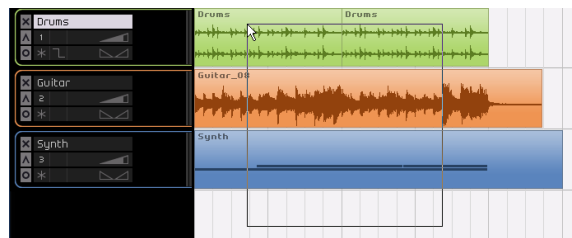
Se attivate il pulsante Snap, potete eseguire divisioni e tagli più precisi, in corrispondenza di specifiche misure o movimenti.

1. Assicuratevi che il pulsante Snap sia attivo.
Per attivare/disattivare lo Snap, potete premere [J] sulla tastiera del computer.
2. Adesso divideremo l'evento "Drums" in corrispondenza del terzo battito di ciascuna misura.
3. Se non vedete i battiti sulla griglia, potete ingrandire l'immagine premendo il tasto [H] della tastiera.
4. Tagliate in corrispondenza della misura 1 al terzo battito, alla misura 2 al terzo battito, alla misura 3 al terzo battito e alla misura 4 al terzo battito.
5. Per annullare le operazioni eseguite, basta selezionare l'opzione Undo Separa dal menu Edit. Controllate che le divisioni siano state tutte rimosse dall'evento "Drums".

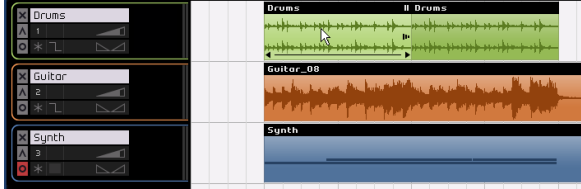
Spostamento

Spostiamo adesso tutti gli eventi del progetto in modo che tutti gli eventi di tutte le tracce siano allineati alla misura 2.

1. Assicuratevi che la funzione Snap sia attiva.
Per attivare/disattivare lo Snap, potete premere [J] sulla tastiera del computer.
2. Fate clic e tenete premuto il tasto del mouse su un'area vuota della Zona Arrange. Trascinate il cursore per creare una selezione di tutti gli eventi. Al rilascio del mouse tutti gli eventi appaiono selezionati.



3. Mentre gli eventi sono selezionati, cliccate e trascinate alla misura 2.



4. Fate clic su un'area vuota della Zona Arrange in modo che non vi siano eventi selezionati.

Tutti gli eventi sono stati spostati assieme e collocati nella stessa posizione relativa.

5. Rileggete tutti gli eventi e rilasciateli alla misura 1.

Mute

Quando mettete un evento in mute, l'evento viene silenziato e non è più udibile. Si possono silenziare alcuni eventi in modo che la traccia continui a suonare tutto, eccetto gli eventi in mute.

⇒ Attenzione: silenziare gli eventi non è come silenziare una traccia.

1. Spostate il cursore sull'evento che desiderate mettere in mute. Il pulsante Mute è visualizzato sull'evento, nell'angolo superiore destro.

2. Cliccate sul pulsante Mute: L'evento assumerà il colore grigio, che sta ad indicare che l'evento è silenziato.



3. Per rendere di nuovo udibile l'evento basta premere di nuovo il pulsante "Mute".

Ripetizione

Questa funzione è ideale per ripetere in continuazione un elemento collocandolo subito dopo l'evento che si desidera ripetere. Questa funzione è concepita proprio per gli eventi in Sequel.

Ripetiamo adesso l'evento "Drums":

1. Cliccate sulla maniglia di ripetizione centrale, visibile sul margine destro dell'evento, e trascinate fino a che non appaiono visualizzate 3 "Ripetizioni".



2. Abbiamo ottenuto così cinque eventi "Drums", di cui due originali e tre ripetizioni.

Copia

La funzione Copia può essere usata per copiare un evento in un'altra area della Zona Arrange.

Uso delle funzioni Copia e Incolla

1. Per copiare un evento audio cliccate su quello desiderato e selezionate "Copia" dal menu Edit. In questo caso, scegliamo l'evento "Guitar".

2. Posizionate il cursore nel punto del progetto in cui desiderate eseguire la copia. Spostate il cursore alla misura 5, al secondo battito.

3. Assicuratevi di cliccare sulla traccia in cui desiderate incollare l'evento copiato.

4. Dal menu Edit selezionate la funzione "Incolla".

⇒ Se si seleziona una traccia diversa, il comando Incolla incollerà l'evento su quest'altra traccia. Per questo prima di selezionare la funzione "Incolla", occorre controllare quale traccia è stata selezionata.

5. Abbiamo ora due eventi "Guitar".

Uso dei tasti [Ctrl]/[Command]

1. Spostate il cursore al centro dell'evento Synth; tenete premuto [Ctrl]/[Command].

2. Adesso copiate l'evento "Synth": cliccate e tenete premuto il mouse sull'evento, quindi trascinatelo fino alla posizione in cui volete eseguire la copia. In questo caso, trascinate fino ad allineare la copia alla misura 5.

3. Rilasciate il pulsante del mouse.

4. Adesso abbiamo due eventi "Synth".

Cancella

1. Selezionate l'evento da rimuovere.
2. Premete il tasto [Delete] (Canc) o [Backspace] per rimuovere l'evento.
In alternativa potete anche scegliere l'analoga funzione dal menu Edit.

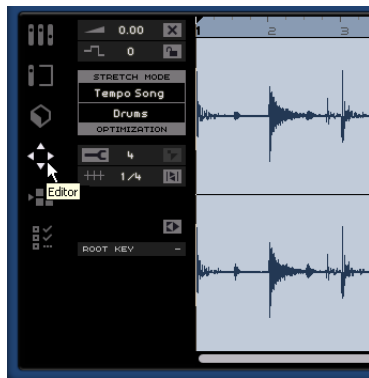
L'editor dei Campioni

L'editor dei Campioni permette operazioni di editing molto precise. Può essere usato per le seguenti funzioni:

- Quantizzazione
- Time Warp
- Inserimento del silenzio
- Invertire

Queste funzioni sono descritte in dettaglio nel capitolo ["Funzionalità avanzate"](#) a pag. 82.

1. Per aprire l'Editor dei Campioni, selezionate un evento audio e attivate la sezione Editor nella Multizona.
Potete anche fare doppio-click su un evento nella Zona Arrange per visualizzarlo nell'Editor dei Campioni.



2. L'evento audio selezionato appare visualizzato al centro della sezione Editor: il file audio appare rappresentato in dettaglio con la relativa forma dell'onda.

Le funzioni che appaiono a sinistra della finestra (Volume, Mute, Trasposizione, Blocco Trasposizione e Invertire) sono descritte nella sezione ["La sezione Editor"](#) a pag. 73.

Editing di parti strumentali

Questa sezione descrive alcune delle funzioni di editing delle parti strumentali fornite da Sequel.

Key Editor

All'interno del Key Editor si possono apportare modifiche ai dati MIDI all'interno delle tracce strumentali.

- ⚠ Caricate il progetto "Key Editor" contenuto nella cartella "Sequel Tutorial 2".

Importazione

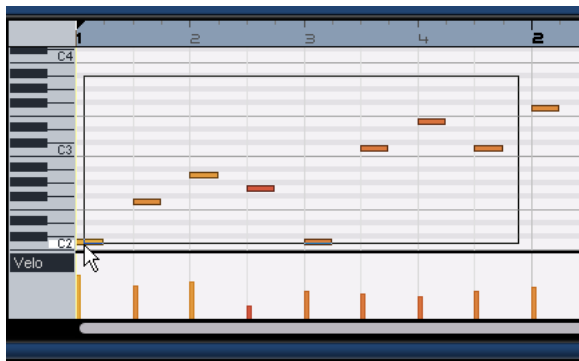
E' possibile importare parti strumentali trascinandole semplicemente dalla pagina MediaBay o dal desktop, all'interno della Zona Arrange.

Cancellazione delle note

Selezionate l'evento "Synth" e, nella sezione Editor della Multizona, visualizzate il Key Editor. L'editor visualizza le note del synth allineate ad una tastiera virtuale, visibile a sinistra. In basso è visibile la velocity di ciascuna nota e in alto il righello del tempo.

Cancelliamo tutte le note nella misura 1.

1. Fate clic una volta e tenendo premuto il mouse, tracciate un rettangolo di selezione sulla prima misura. Con questa tecnica è come se prendessimo le note al "laccio".

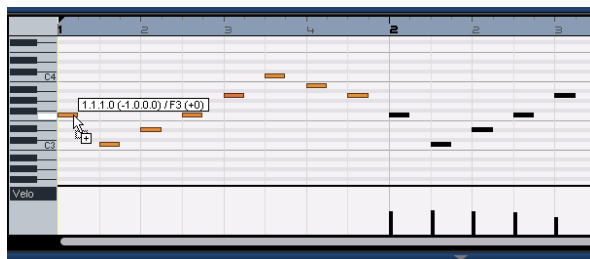


2. Premiamo ora il tasto [Delete] (Canc) o [Backspace] della tastiera del computer per rimuovere tutte le note contenute nella prima misura.

Copia delle note

Copiamo ora tutte le note della seconda misura, inserendole nella prima misura.

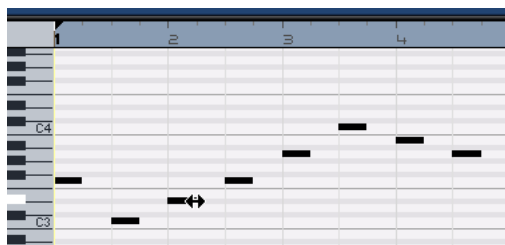
1. Prendiamo al "laccio" tutte le note della misura 2.
2. Tenendo premuto [Ctrl]/[Command], trascinate le note dalla misura 2 alla misura 1 per copiarle.



Ridimensionamento delle note

Possiamo allungare o abbreviare le note usando il Key Editor. Trasformiamo tutti gli ottavi delle prime due misure in quarti.

1. Prendiamo al "laccio" tutte le note delle prime due misure.
2. Spostiamo il cursore all'estremità di una delle note prese al "laccio". Il puntatore del mouse assume la forma di una doppia freccia divergente.



3. Clicchiamo e trasciniamo verso destra per ridimensionare le note.

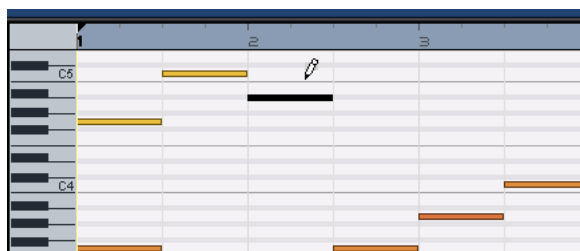


Creazione o disegno di note

Possiamo ricorrere al Key Editor anche per disegnare le note. In questo modo possiamo creare arrangiamenti strumentali che abbiamo difficoltà a suonare.

Aggiungiamo adesso alcune note alle prime due misure della song:

1. Ingrandiamo il Key Editor cliccando sulla barra superiore nella Multizona e trascinando il cursore verso l'alto.
2. Ingrandiamo le note nel Key Editor agendo sul cursore di ingrandimento, a destra del Key Editor.
3. Disegniamo adesso un G (Sol) sul primo C della misura 1 in modo che vengano suonate due note invece di una.
4. Tenete premuto [Alt]/[Option] in modo che il cursore si trasformi in matita.
5. Clicchiamo e trasciniamo per inserire un G (Sol) da un ottavo.
6. Continuate a disegnare altre note sopra alle restanti note, nella misura 1 e 2.

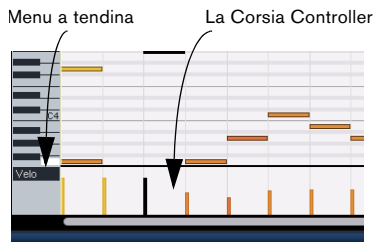


E adesso, provate a sperimentare inserendo le note da soli.

⚠ Premendo [Alt]/[Option] si accede allo Strumento Matita che consente di disegnare parti strumentali nella zona Arrange, o gli eventi nel Key Editor!

La Corsia Controller

La Corsia Controller permette di aggiungere o modificare dati MIDI, come la velocity, e i dati dei controller. In genere questa sezione viene usata per editare velocity o pitch bend. Se alcune note MIDI hanno velocity troppo alte o basse è possibile visualizzarle e modificarle nella sezione inferiore del Key Editor.



1. Potete scegliere l'informazione MIDI da visualizzare o modificare dal menu a tendina; nel nostro esempio, selezioniamo "Velocity".

In basso sono visibili le impostazioni di velocity delle singole note contenute nella parte MIDI.

2. Tenete premuto [Alt]/[Option] in modo che il cursore si trasformi in matita.

3. Cliccate e trascinate per spostare verso l'alto o il basso i dati di velocity di una nota.

4. Potete anche cliccare e spostare il cursore sulla Corsia Controller in modo da disegnare curve o rampe di velocity.

Passiamo adesso al prossimo capitolo che descrive il missaggio, l'equalizzazione, l'automazione, gli effetti e l'esportazione.

Introduzione

Questo capitolo spiega come realizzare un missaggio con gli opportuni livelli, EQ ed effetti: Alla fine aggiungeremo anche l'automazione ed esporteremo l'audio.

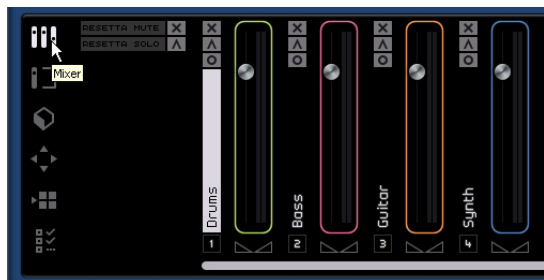
⇒ Le sezioni seguenti fanno riferimento a progetti tutorial contenuti nella cartella predefinita dei progetti Sequel.

Impostazione dei livelli

Anzitutto dobbiamo dosare i livelli per il nostro progetto, in modo da ottenere già un primo missaggio equilibrato a cui aggiungeremo poi EQ ed effetti.

⚠ Caricate il progetto “Mixing 1” contenuto nella cartella “Sequel Tutorial 3”.

1. Selezionate il Mixer nella Multizona.
2. Premete la barra spaziatrice della tastiera del computer per riprodurre il progetto e ascoltare il missaggio.
3. Spostate i fader di ogni traccia finché il missaggio non vi soddisfa.



⇒ Se per qualche ragione dovete riportare il fader sulla posizione predefinita pari a 100, eseguite [Ctrl]/[Command]-clik direttamente nell'area del fader.

⇒ Siate cauti nell'aumentare i fader e assicuratevi di mantenere i livelli a un buon volume, senza che si producano distorsioni (clipping) o suoni sgradevoli. Se il volume delle tracce è eccessivo, il fader Master diventa di colore rosso. In questo caso occorre abbassare i livelli e cliccare sull'indicatore di Sovraccarico Audio per resettarlo.



Per i livelli è tutto; vediamo ora il Pan.

Impostazione del Pan

⚠ Caricate il progetto “Mixing 2” contenuto nella cartella “Sequel Tutorial 3”.

Impostando il Pan si sposta la posizione della rispettiva traccia nel mix stereo. Potete tenere il segnale bilanciato al centro del campo stereo, leggermente a sinistra o a destra, oppure completamente a sinistra o destra.

Manteniamo la traccia “Drums” al centro, spostando la traccia “Bass” un po' a sinistra; spostiamo la traccia “Guitar” completamente a sinistra, e la traccia “Synth” tutta a destra. In questo modo avremo aggiunto al missaggio una maggiore spazialità.



⇒ Per riportare il panner al centro basta eseguire il comando [Ctrl]/[Command]-clik direttamente nell'area del panner.

È tutto per quanto riguarda il Pan; passiamo a Mute e Solo.

Mute e Solo

⚠ Caricate il progetto “Mixing 3” contenuto nella cartella “Sequel Tutorial 3”.

Ogni traccia ha un pulsante “Mute” e un pulsante “Solo”. il primo silenzia la traccia, il secondo invece consente la riproduzione della traccia o delle tracce per le quali è stato attivato il pulsante “Solo”.



⇒ Si possono avere contemporaneamente più tracce in Mute o Solo.

⇒ Quando una traccia è impostata in Solo, le altre vengono silenziate.

Per disattivare le funzioni Solo o Mute basta premere di nuovo il rispettivo pulsante.

Se desiderate silenziare una traccia che è in Solo, e contemporaneamente mettere in Solo un'altra traccia, dovete eseguire [Ctrl]/[Command]-clic sul pulsante Solo della traccia che desiderate mettere in Solo.

È tutto per quanto riguarda Mute e Solo; passiamo adesso all'EQ.

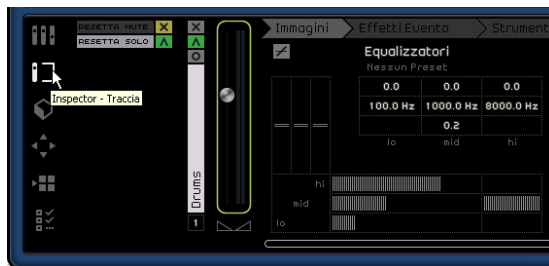
Aggiunta dell'EQ

⚠ Caricate il progetto “Mixing 4” contenuto nella cartella “Sequel Tutorial 3”.

Con l'equalizzatore (EQ) potete modificare il suono del segnale attenuando o enfatizzando le frequenze in modo che tutti gli elementi si miscolino al meglio, e gli strumenti trovino la giusta collocazione nello spettro delle frequenze. Le impostazioni di equalizzazione sono molto soggettive e in gran parte influenzate dal tipo di musica che si sta missando.

Adesso vedremo alcune delle funzioni di equalizzazione offerte da Sequel; vi invitiamo comunque a sperimentare vari preset nei vostri missaggi per trovare quelli di volta in volta più adatti.

1. Selezionate la traccia “Drums” nella zona Arrange.
2. Mettete in solo la traccia Drums e selezionate la sezione Inspector – Traccia nella Multizona.

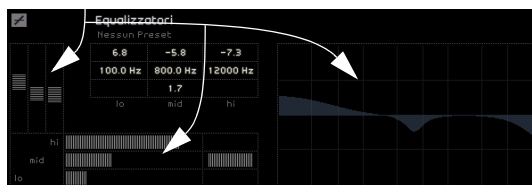


3. Cliccate sulla scheda “Equalizzatori”.

⇒ Assicuratevi che una sezione del progetto riproduca la traccia della batteria “Drums”, in modo da percepire distintamente i cambiamenti di EQ che state applicando.

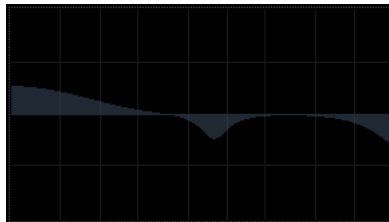
In Sequel ogni traccia dispone di un equalizzatore con tre bande di frequenza. L'equalizzatore “lo” (low shelf) opera sulle basse frequenze, l'equalizzatore parametrico “mid” sulle frequenze medie, l'equalizzatore “hi” (high shelf) opera invece sulle alte frequenze.

Le diverse sezioni in cui sono visualizzati gli EQ Lo, Mid e Hi

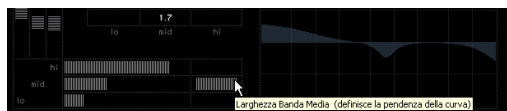


Potete regolare la frequenza di ogni EQ facendo clic sul cursore della frequenza e trascinandolo verso sinistra o destra.

La frequenza esatta su cui opera l'equalizzatore è riprodotta nella finestra delle impostazioni di equalizzazione.



L'equalizzatore medio è un EQ parametrico e, pertanto, è possibile ampliare o ridurre la sua gamma di frequenza. basta cliccare sulla larghezza di banda media o sul cursore "Q" e trascinarlo verso destra per ampliare il range, o verso sinistra per ridurlo.



Potete regolare i livelli EQ agendo sul cursore del guadagno che enfatizza o attenua la banda dei bassi, medi o degli acuti, cliccando e trascinando il cursore verso l'alto o verso il basso.

Per bypassare l'equalizzatore, premete il pulsante Bypass.



Potete resettare qualsiasi cursore facendo [Ctrl]/[Command]-clic sul cursore. Oppure potete resettare l'equalizzatore dal menu a tendina Preset Equalizzatore, cliccando sul campo dei preset, quindi selezionando l'opzione Reset.

Vi suggeriamo di continuare a sperimentare l'uso degli EQ su tutte le tracce.

⇒ In genere quando si usa l'EQ è meglio attenuare (abbassare il guadagno) piuttosto che enfatizzare.

⚠ Per ascoltare e apprezzare le modifiche che abbiamo apportato all'EQ, caricate il progetto "Mixing 5" contenuto nella cartella "Sequel Tutorial 3".

Passiamo adesso agli effetti.

Effetti audio

⚠ Caricate il progetto "Mixing 6" contenuto nella cartella "Sequel Tutorial 3".

Inseriamo adesso alcuni effetti nel progetto. Sequel prevede tre tipi di effetti che possiamo manipolare:

- Effetti Traccia
- Effetti Globali
- Effetti Output

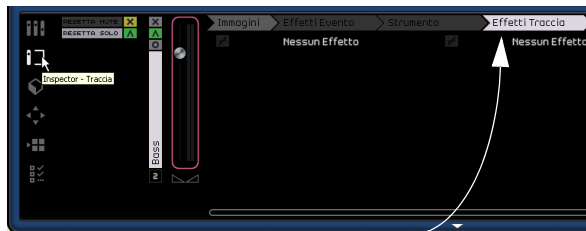
Per informazioni sui singoli effetti e relativi parametri, si rimanda al capitolo "[Panoramica degli effetti](#)" a [pag. 103](#).

▪ Potete aggiungere gli effetti anche alle parti strumentali. Per una descrizione si rimanda alla sezione "[La sezione Effetti Evento \(solo tracce strumento\)](#)" a [pag. 66](#).

Effetti Traccia

Gli Effetti Traccia sono comunemente chiamati Effetti in Insert perché vengono inseriti nel flusso del segnale.

1. Selezionate la traccia "Bass".
2. Assicuratevi di avere aperto l'Inspector; cliccate sulla scheda "Effetti Traccia".



La scheda Effetti Traccia

3. Iniziate la riproduzione e mettete in loop (o ciclo) una sezione di musica, in modo da sentire tutto.

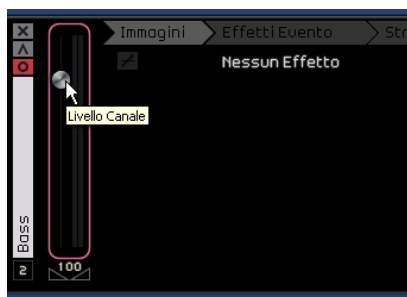
Il progetto che usiamo nel tutorial ha i locatori ed il ciclo già impostati, ma potete modificarli, se lo desiderate.

4. Applichiamo la compressione, ossia l'effetto in Insert fisso, alla traccia "Bass" per renderla più omogenea.

5. Regoliamo il cursore “Threshold” (Soglia) in modo che i bassi suonino più omogenei e risulti attenuata la differenza fra le note eseguite a volume più o meno alto.



6. Aumentiamo il “Livello Canale” per compensare la riduzione di guadagno che la compressione ha operato sulla traccia “Bass”.

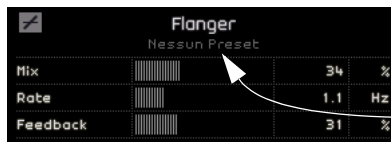


7. A questo punto aggiungiamo un po' di effetto Flanger alla traccia “Synth” perché risalti di più. Selezionate la traccia “Synth” nella zona Arrange.

8. Cliccate sul primo slot di effetto in insert e scegliete “Flanger” dal sottomenu Modulation.



9. Potete apportare le modifiche in modo manuale o scegliere un preset dal menu “Preset Effetto”.



Menu Preset Effetto

Per informazioni sui singoli effetti e relativi parametri, si rimanda al capitolo “[Panoramica degli effetti](#)” a [pag. 103](#).

Terminata questa sezione potete caricare il prossimo tutorial che contiene tutte le modifiche che abbiamo eseguito.

Effetti Globali

⚠ Caricate il progetto “Mixing 7” contenuto nella cartella “Sequel Tutorial 3”.

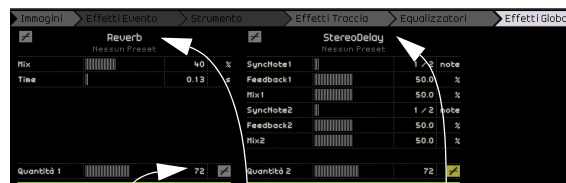
Ogni progetto può avere due effetti in mandata (send), chiamati anche Effetti Globali.

1. Assicuratevi di avere aperto l'Inspector e cliccate sulla scheda “Effetti Globali”.

Come effetti in mandata predefiniti abbiamo Reverb, ossia un effetto riverbero, e StereoDelay. Se desiderate, potete modificarli, tenendo comunque presente che disponete solo di due slot che saranno usati per tutte le tracce.

Aggiungiamo adesso un effetto di riverbero alla traccia della batteria:

2. Selezionate la traccia “Drums” e assicuratevi di avere attivato “Quantità 1”. In questo modo possiamo inviare la traccia della batteria all'effetto “Reverb” che si trova nello slot Send 1.



Quantità 1 attivata Effetto Send 1 Effetto Send 2

3. Spostate la quantità “Send 1” finché l'effetto “Reverb” non raggiunge l'intensità desiderata.

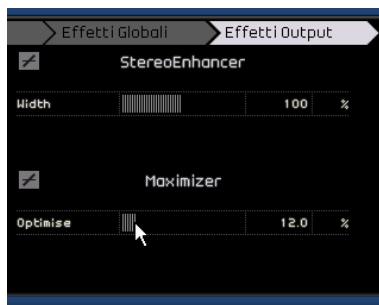
Per informazioni sui singoli effetti e relativi parametri, si rimanda al capitolo “[Panoramica degli effetti](#)” a [pag. 103](#).

Effetti Output

Come gli Effetti Traccia, anche gli Effetti Output sono usati come effetti in Insert, applicati però sul canale Master. Cliccando sulla scheda “Effetti Output” potete accedere a due effetti fissi e due modificabili.

I due effetti fissi sono Maximizer e StereoEnhancer. Sono entrambi controllabili mediante cursori e un pulsante di bypass.

Usiamo adesso l'effetto “Maximizer” per aumentare il volume globale del progetto, e l'effetto “StereoEnhancer” per creare un effetto di maggiore ampiezza del mix.



1. Spostate il cursore “Maximizer” finché l'effetto non ha raggiunto il livello desiderato.
2. Potete anche bypassare l'effetto cliccando sull'apposito pulsante visibile al di sopra del cursore.
3. Aumentate leggermente lo “StereoEnhancer” per aggiungere spazialità al progetto.

Per informazioni sui singoli effetti e relativi parametri, si rimanda al capitolo [“Panoramica degli effetti”](#) a pag. 103.

Abbiamo terminato con gli effetti; passiamo adesso all'automazione.

Aggiunta dell'automazione

L'automazione ci permette di regolare fader, pan, manopole ed effetti in modo automatico. Questa funzione è molto comoda, soprattutto se abbiamo molte tracce nel progetto. Tutte le variazioni che apportiamo verranno memorizzate dal programma e non avremo più bisogno di occuparcene perché saranno applicate di nuovo in modo automatico.

⚠ Caricate il progetto “Mixing 8” contenuto nella cartella “Sequel Tutorial 3”.

Creiamo un fade out per l'intera song, modificando l'automazione del volume sulla traccia Master.

1. Attivate il pulsante “Modifica/Scrivi automazione” nella zona Pilota.

Il pulsante “Mostra Automazione” viene attivato automaticamente e appare la traccia Master nella Zona Arrange.

Modifica/Scrivi Automazione Mostra Automazione



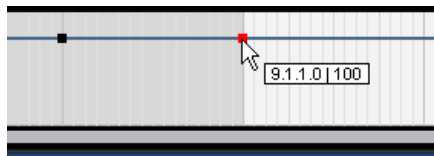
Controllate che qui sia selezionato il Volume.

2. Assicuratevi che nel menu a tendina dell'automazione sia selezionata l'opzione “Volume”.

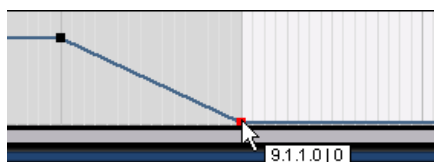
Adesso inserite un fade-out nell'ultima misura del progetto.

3. Create due punti di ancoraggio facendo clic sulla linea di automazione del volume – uno all’inizio e l’altro alla fine dell’ultima misura.

Se avete creato un punto di ancoraggio per errore, potete eliminarlo selezionandolo e premendo il tasto [Delete] (Canc) o [Backspace] della tastiera del computer.



4. Trascinate il punto di ancoraggio alla fine della song, tutto verso il basso.

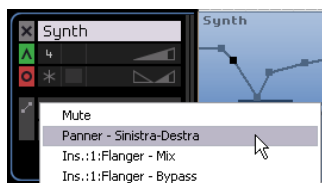


Ascoltate adesso l’automazione di fade-out che avete appena creato.

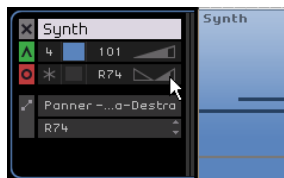
⇒ Potete anche creare automazioni durante la riproduzione o la registrazione, spostando rapidamente un fader o una manopola.

Adesso invece vedremo come automatizzare un parametro. In questo caso useremo il “Panner” nella traccia “Synth”.

1. Controllate di avere attivato il pulsante “Modifica/Scrivi automazione”.
2. Dal menu a tendina dell’automazione, selezionate “Panner Sinistra-Destra” nella traccia Synth in modo da poter vedere l’automazione mentre viene scritta sulla traccia.



3. Lanciate la riproduzione premendo la barra spaziatrice e spostate il panner avanti e indietro.



4. Quando avete terminato, fermate la riproduzione.

⇒ Sequel provvederà automaticamente a smussare l’automazione.

Se l’automazione applicata non vi piace, basta premere [Ctrl]/[Command]+[Z] per annullarla.

Vi suggeriamo di continuare a sperimentare questo strumento che può davvero trasformare i vostri progetti in capolavori. Tenete presente che con Sequel potete automatizzare quasi tutto: manopole, cursori, fader, ecc.

Eliminare e disabilitare l’automazione

Per eliminare l’automazione, procedete come segue:

- Per eliminare l’automazione della traccia per il parametro corrente, selezionate la prima opzione (“Elimina Automazione di Volume”, o “Elimina Panner – Sinistra-Destra”, ecc.) dal menu a tendina dell’automazione.

In questo modo verranno eliminati anche tutti gli eventi per questo parametro.

- Per eliminare tutti i dati di automazione dalla traccia selezionata, selezionate “Elimina tutte le Automazioni della Traccia” dal menu a tendina dell’automazione.

Tutti gli eventi di automazione verranno eliminati dalla traccia selezionata.

- Per eliminare tutti i dati di automazione degli effetti dalla traccia selezionata, selezionate “Elimina l’Automazione dell’Effetto” dal menu a tendina dell’automazione.

Tutti i dati di automazione degli effetti verranno eliminati dalla traccia selezionata.

- Per eliminare tutti i dati di automazione dell’EQ dalla traccia selezionata, selezionate “Elimina l’Automazione dell’EQ” dal menu a tendina dell’automazione.
- Tutti i dati di automazione dell’EQ verranno eliminati dalla traccia selezionata.

- Per abilitare/disabilitare l'automazione master, fare clic sul pulsante “Disattiva Automazione” nella traccia master o nel canale Master del mixer.

Le funzioni Read e Write, così come tutta l'automazione nella traccia master, verranno disabilitate. Il valore iniziale di automazione verrà usato come valore fisso per l'intero progetto. Potete comunque modificare questo valore usando i controlli Master dell'automazione nell'elenco tracce. Disattivando ancora il pulsante, l'automazione master verrà nuovamente abilitata.

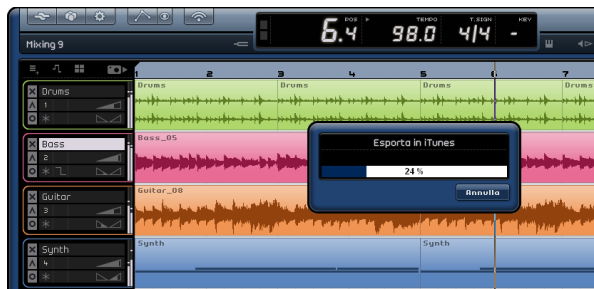
Esportazione

Una volta missato il progetto è venuto il momento di esportarlo per condividerlo, masterizzarlo su CD o riascoltarlo sul vostro iPod.

- ⚠ Caricate il progetto “Mixing 9” contenuto nella cartella “Sequel Tutorial 3”.

Esportazione in iTunes

Per esportare il progetto in iTunes, basta aprire il menu Progetto e scegliere il comando “Esporta il progetto in iTunes”.



Il progetto verrà esportato dall'inizio alla fine nel formato file standard di iTunes. A questo punto verrà lanciato iTunes; vedrete che il progetto appena esportato figura già nella vostra libreria, pronto per essere trasferito su iPod. In iTunes, il nome del progetto verrà visualizzato come titolo mentre il nome utente del vostro computer comparirà come nome artista.

- ⇒ Per usufruire di questa funzione è necessario avere installato iTunes sul computer.

Esportazione di file audio

1. Se volete esportare il progetto in un altro formato, aprire il menu Progetto e selezionare la funzione “Esporta Progetto come File Audio”.

2. Nella finestra di dialogo che si apre potete assegnare un nome al file. Diamo come nome al progetto “First Mixdown”.

⇒ Nel campo “Cartella Export” è possibile specificare il percorso sul proprio computer in cui verranno salvati i file esportati. Fare clic nel campo sulla destra per selezionare una destinazione. Vi suggeriamo di scegliere un percorso facile da ricordare. Salvando il file nella cartella Progetti (scelta raccomandata) il file non andrà perso o cancellato accidentalmente.

⇒ In genere, si usa salvare i file esportati come “File Wave”, perché è il formato audio più compatibile. Nel menu a tendina potete scegliere anche formati differenti, a seconda dell'applicazione con cui verrà riprodotto poi il file.

3. Per la masterizzazione su CD si preferisce di solito una risoluzione di 16 bit. Anche noi sceglieremo questa risoluzione.

Scegliendo 24 bit si avrà una qualità migliore dell'audio sul CD, ma il file occuperà molto più spazio sul disco rigido.



4. Una volta effettuate le impostazioni desiderate, premere su “Esporta” per dare avvio all'esportazione del file. L'indicatore di avanzamento in basso mostra il progresso dell'esportazione.

- ⚠ Caricate il progetto “Mixing 10” contenuto nella cartella “Sequel Tutorial 3” per ascoltare i risultati di questa esportazione.

Esportazione di file mp3

Tramite l'utilizzo di avanzati algoritmi di compressione audio, i file mp3 possono avere dimensioni molto ridotte, mantenendo comunque una buona qualità audio.

Questa versione di Sequel offre la possibilità di esportare i progetti come file mp3. Questa funzione è comunque limitata a 20 encoding o a un periodo di prova di 30 giorni a partire dalla data di installazione (ristretto sempre ai 20 encoding). Dopo questo periodo di prova, la funzione verrà disattivata; per poterla utilizzare in modo illimitato sarà necessario procedere all'acquisto dell'encoder mp3 di Sequel.

- Se selezionate il formato MP3 e fate clic sul pulsante Esporta, si apre una finestra che mostra il numero di encoding rimasti. Potete effettuare l'upgrade alla funzione di esportazione MP3 illimitata, facendo clic sul pulsante "Acquista online" nella finestra di dialogo.

Verrete così indirizzati al negozio online di Steinberg in cui poter acquistare l'upgrade. E' ovviamente necessaria una connessione internet funzionante.

Nella finestra di dialogo Scrivi Progetto su File Audio, specificate la posizione di esportazione e il nome del file nei campi corrispondenti e attivate/disattivate le seguenti opzioni per i file mp3:

| Opzione | Descrizione |
|-----------------------|--|
| Bit Rate | In questo campo è possibile selezionare un bit rate per il file mp3. Di regola, maggiore è il bit rate, migliore sarà la qualità audio e più grande sarà il file. Per audio stereo, il valore 128kBit/s viene spesso considerato uno standard di "buona" qualità. |
| Fr.Campionamento | Determina l'intervallo di frequenze dell'audio – minore è la frequenza di campionamento, più bassa è la massima frequenza udibile nell'audio. |
| High Quality Mode | Quando questa opzione è attiva, l'encoder userà una modalità di ricampionamento diversa, che a seconda delle impostazioni effettuate, può dare risultati migliori. In questa modalità, non è possibile specificare la Frequenza di Campionamento per il file mp3, ma solo il Bit Rate. |
| Insert ID3 Tag | Attivando questa opzione, i tag ID3 che sono stati specificati nella finestra di dialogo ID3 Tag verranno inclusi nel file. |
| Pulsante Edit ID3 Tag | Facendo clic su questo pulsante, si apre la finestra di dialogo ID3 Tag, nella quale è possibile inserire le informazioni relative al file. Queste strisce di testo possono essere visualizzate nella maggior parte delle applicazioni per la riproduzione di file mp3. |

Mixdown Audio delle tracce selezionate (bouncing)

In alcuni casi può essere necessario combinare più tracce di un progetto in una, o convertire in audio tracce strumentali molto pesanti per la CPU. Questo processo è chiamato "bouncing delle tracce". Per fare ciò, seguite questi semplici passaggi:

1. Attivate la funzione Solo sulle tracce per quali si desidera applicare il bounce. Bypassate tutti gli effetti globali o output. Possono comunque essere aggiunti in seguito.
2. Aprite il menu Progetto, selezionate l'opzione "Esporta Progetto come File Audio..." e scegliete un nome e un formato (preferibilmente 24-bit WAV; andrà comunque bene anche 16-bit).
3. Individuate il nuovo file creato e trascinatelo all'interno del progetto aperto, nello spazio vuoto sotto l'ultima traccia. Con il file di bounce verrà creata una nuova traccia.
4. Potete ora mettere in mute o eliminare le tracce originali e procedere ad inserire le modifiche desiderate al vostro mix.

**Tutorial 4: Modalità Live e
Riproduzione in Sequenza
(Chain)**

Introduzione

In questo capitolo vedremo come usare Sequel per eseguire performance dal vivo, in modo facile e divertente. Imparerete a creare parti Arranger, ad usare la sezione Arranger.

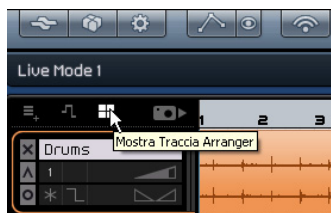
Parti Arranger

⇒ Le sezioni seguenti fanno riferimento a progetti tutorial contenuti nella cartella predefinita dei progetti Sequel.

⚠ Caricate il progetto “Live Mode 1” contenuto nella cartella “Sequel Tutorial 4”.

Creeremo adesso le parti Arranger e separeremo l'introduzione, la strofa, il ritornello e la coda in differenti sezioni.

1. Attivate il pulsante Mostra Traccia Arranger sopra l'elenco tracce.

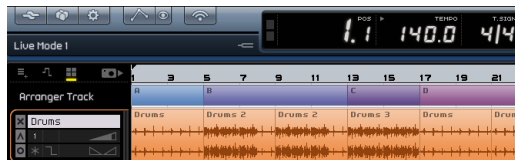


2. Posizionate il cursore sulla traccia Arranger; tenete premuto [Alt]/[Option] sulla tastiera del computer. Il cursore assume la forma di una matita.

3. Cliccate e trascinate il cursore per creare una parte Arranger, dalla misura 1 alla 5.

4. Create altre tre parti: dalla misura 5 alla 13, dalla 13 alla 17 e dalla 17 alla 25. Le nuove parti verranno etichettate in ordine alfabetico, dalla A alla Z.

Potete creare fino a 26 parti – una per ciascuna lettera dell'alfabeto. Se desiderate usare un progetto diverso, potete creare tutte le parti Arranger che volete.

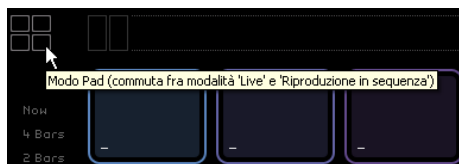


Modalità Live

⚠ Caricate il progetto “Live Mode 2” contenuto nella cartella “Sequel Tutorial 4”.

Ora che avete preparato le parti Arranger, potrete usarle per riprodurre il vostro progetto.

1. Nella Multizona selezionate la sezione Arranger.
2. Verificate che la modalità Modo Pad sia impostata in modalità “Live”. In questo caso dovranno essere visibili quattro piccoli tasti disposti a formare un quadrato.



3. Sotto al pulsante di selezione della modalità Pad sono visibili una serie di pulsanti che permettono di attivare la modalità “Salto”. Verificate che sia selezionata l'opzione “End” (Fine).

4. Cliccate sul “Pad A”: inizierà la riproduzione in loop dell'introduzione.

Potete anche premere il tasto [A] sulla tastiera del computer.

Noterete che il pad appare evidenziato: ciò significa che il pad è in fase di riproduzione, o è attivo.

5. Cliccate sul “Pad B”.

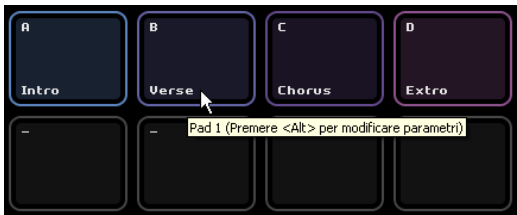
Noterete che il pad inizia a lampeggiare: ciò significa che questo sarà il prossimo pad ad essere riprodotto.

L'ordine in cui saranno riprodotti i pad ed il momento esatto in cui saranno eseguiti dipende dalle impostazioni selezionate con gli appositi pulsanti, visibili a sinistra dei pad.

| Opzione | Descrizione |
|-------------------|--|
| Now | Salta subito alla sezione successiva. |
| 4 Bars, 2 Bars | Quando si seleziona una di queste modalità di salto, sulla parte Arranger attiva viene posizionata una griglia di 4 o 2 misure (a seconda dell'impostazione). Quando viene raggiunta la rispettiva misura sulla griglia, la riproduzione salta alla parte Arranger successiva. Ecco un esempio: Supponiamo di avere una parte Arranger lunga 8 misure e di avere impostato la modalità di salto su 4 Misure. Quando il cursore viene a trovarsi in un punto compreso fra le prime 4 misure della parte Arranger, e si preme il pad successivo, la riproduzione salterà alla parte successiva, non appena viene raggiunta la fine della quarta misura della parte Arranger. Quando il cursore è posizionato in un punto compreso fra le ultime 4 misure della parte Arranger, la riproduzione salterà alla successiva parte quando viene raggiunta la fine della parte. Se si seleziona questa modalità e la parte è più breve di 4 (o 2) misure, la riproduzione salterà alla sezione successiva, una volta raggiunta la fine della parte. |
| 1 Bar | Salta alla sezione successiva, allineata alla misura più vicina. |
| 1 Beat | Salta alla sezione successiva, allineata al beat più vicino. |
| End | Esegue la sezione corrente fino alla fine, poi salta alla sezione successiva. |

6. Fate [Alt]/[Option]-clik sul pad A in basso; assegnate il nome "Intro" (Introduzione).

7. Chiamate il pad B "Verse" (Strofa), pad C "Chorus" (Ritornello) e pad D "Extro" (Coda).



8. Cliccate sul pad "Stop" per fermare la riproduzione.

9. A questo punto potete usare i pad per la vostra performance dal vivo: basta cliccare su un pad per riprodurlo e poi su un altro pad per inserirlo nella coda di riproduzione.

Potete usare i pulsanti visibili a sinistra dei pad e divertirvi a creare vari arrangiamenti per il vostro progetto.

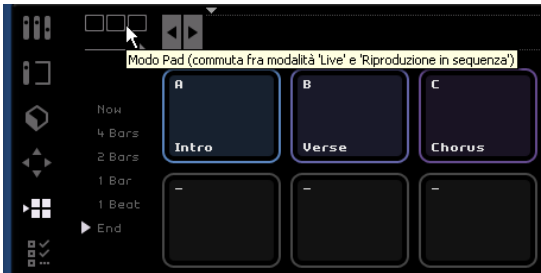
⇒ L'utilizzo combinato dei controller remoti e di questa modalità offre una flessibilità ancora maggiore, vedere "Controllare Sequel in Remoto" a pag. 88.

Modalità Riproduzione in sequenza

⚠ Caricate il progetto "Live Mode 3" contenuto nella cartella "Sequel Tutorial 4".

Quando usate la modalità "Live Pads", dovete cliccare su ogni singolo pad per poterlo riprodurre nell'ordine desiderato. Questa modalità è adatta per un'esecuzione estemporanea, ma se volete pianificarla un po' vi conviene usare la modalità di riproduzione in sequenza.

1. Attivate adesso la modalità di riproduzione in sequenza, rappresentata da tre piccoli tasti con una freccia sottostante.



2. Cliccate sul "Pad A". Noterete che nel display della "Sequenza" corrente compare una "A".



3. Aggiungete B, C e D alla Sequenza Corrente. Potete anche trascinare le parti dalla traccia Arranger e rilasciarle sulla sequenza corrente.

4. Premete la barra spaziatrice sulla tastiera del computer per avviare la riproduzione. Ogni parte Arranger viene eseguita nell'ordine visualizzato nella "Sequenza Corrente".

In questo momento la "sequenza corrente" sta riproducendo il vostro progetto con l'arrangiamento originale. Adesso cercheremo di modificarlo un po'.

5. Cliccate sul pulsante di esecuzione per fermare la riproduzione.

6. Fate clic sul pulsante “Ripristina” per azzerare la “Sequenza corrente”.

Potete anche spostare il cursore di inserimento all’inizio della “Sequenza Corrente” e premere [Delete] (Canc) o [Backspace] (Mac) finché la sequenza non appare vuota.



7. Usate i pad per inserire un pattern. Useremo A, B, C, C, B, C, C, D.

Ovviamente potete anche cambiare il pattern a vostro piacimento!

8. Cliccate sul pulsante di riproduzione nella zona Pilota per avviare l'esecuzione.

9. Premete il pulsante Ciclo.

Se il ciclo è attivo, la Sequenza Corrente andrà in loop, una volta arrivata alla fine. Se la modalità ciclica è disattivata, la riproduzione si interrompe quando giunge alla fine.

- Cliccate e trascinate per modificare l'ordine delle parti nella sequenza corrente.
- Per eliminare una parte potete usare il tasto [Backspace] o [Delete] (Canc) della tastiera del computer, facendo attenzione a posizionare il cursore nel punto da cui desiderate rimuovere la parte.

7

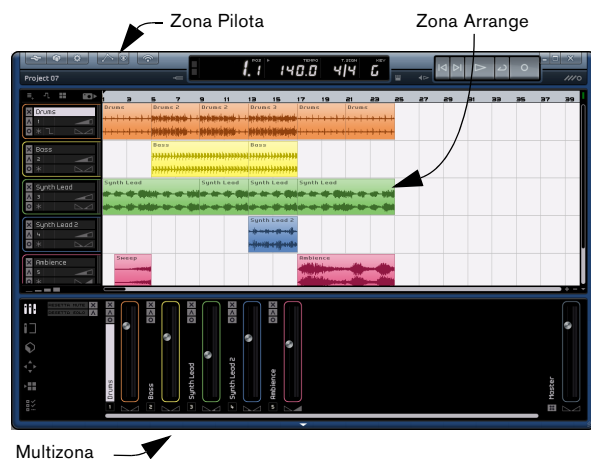
La zona Pilota

Introduzione

La finestra di Sequel è divisa in tre sezioni principali: la Zona Pilota (descritta in questo capitolo), la Zona Arrange (vedere il capitolo [“La zona Arrange”](#) a pag. 51), e la Multizona (vedere il capitolo [“La Multizona”](#) a pag. 61).

Dalla zona Pilota di Sequel potete pilotare e tenere sotto controllo tutte le funzioni principali di Sequel.

In questo capitolo sono descritte l'interfaccia e le funzioni della zona Pilota.



Vi consigliamo di consultare questo capitolo se avete dubbi sulle funzioni svolte dai singoli pulsanti della zona Pilota.

Il menu Sequel (solo per Mac)

Il menu Sequel appare solo nella versione di Sequel per Macintosh e contiene alcune opzioni relative a questo sistema operativo.

Informazioni su Sequel

Questa funzione permette di visualizzare la versione di Sequel installata e l'elenco delle persone che hanno contribuito a svilupparlo.

Preferenze

La funzione non è in uso. Le preferenze principali di Sequel sono accessibili nella pagina Impostazioni Programma, vedere [“La sezione Impostazioni Programma”](#) a pag. 80.

Le restanti funzioni di questo menu sono riferite a Mac OS e corrispondono alle opzioni comuni a tutti i programmi eseguiti usando il sistema operativo Mac.

I menu File, Progetto ed Edit

Su Mac, i menu File, Progetto ed Edit sono visualizzati sullo schermo in alto a sinistra.

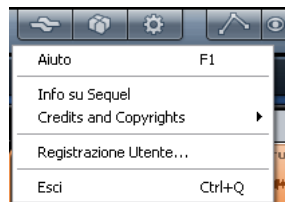


Su PC, questi menu sono accessibili premendo i rispettivi pulsanti, visibili sullo schermo in alto a sinistra.



Il pulsante/menu File

Il menu File, a cui si accede premendo il pulsante File nell'angolo superiore sinistro della finestra di Sequel per Windows, offre le seguenti funzioni:



Aiuto

Scegliendo questa opzione si apre il manuale che state leggendo adesso.

- In alternativa potete usare il comando da tastiera [F1].

Info su Sequel (solo Windows)

Questa funzione permette di visualizzare la versione di Sequel installata e l'elenco delle persone che hanno contribuito a svilupparlo.

Crediti e Copyright

Riporta i crediti e le informazioni di copyright. Questo menu contiene anche i link al sito web di Steinberg e al negozio di merchandise di Sequel.

Registrazione Utente...

Selezionando questa funzione si attiva il browser web installato sul computer che si collega con il servizio di registrazione on-line di Steinberg. Vi raccomandiamo vivamente di registrare il vostro software: potrete usufruire del supporto tecnico ed essere informati sulle ultime novità e gli aggiornamenti relativi a Sequel.

Esci

Selezionando questa opzione si chiude la sessione. Prima della chiusura, il programma vi richiederà di salvare il progetto se non l'avete ancora fatto.

- Cliccate su "Salva" per memorizzare il progetto prima di uscire dal programma.
- Cliccate su "Non salvare" per uscire senza salvare.
- In caso di dubbio premete su "Annulla".
- In alternativa potete utilizzare il comando da tastiera [Ctrl]/[Command]+[Q].

Il pulsante/menu Progetto

Il menu Progetto (che si apre facendo clic sul pulsante Progetto nell'angolo superiore sinistro della finestra di Sequel in Windows) contiene le seguenti opzioni:



Nuovo Progetto

Selezionando questa opzione potete creare un nuovo progetto vuoto.

- In alternativa potete usare il comando da tastiera [Ctrl]/[Command]+[N].

Apri Progetto...

Selezionando questa opzione potete aprire un progetto preesistente.

- In alternativa potete usare il comando da tastiera [Ctrl]/[Command]+[O].

Salva Progetto

Selezionando questa opzione potete salvare il vostro progetto.

- In alternativa potete usare il comando da tastiera [Ctrl]/[Command]+[S].

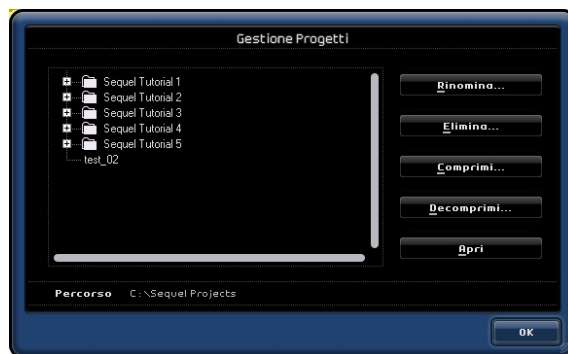
Salva Come...

Selezionando questa opzione potete salvare il vostro progetto assegnandogli un nome differente.

- In alternativa potete usare il comando da tastiera [Ctrl]/[Command]+[Shift]+[S].

Gestione Progetti...

Con questa opzione si attiva la finestra di dialogo per la gestione di tutti i progetti Sequel.



In fondo alla finestra di dialogo è visibile il menu a tendina per la selezione della cartella che contiene i progetti. Tutti i progetti contenuti nella cartella selezionata appaiono elencati nel riquadro sinistro della finestra di dialogo. A questo punto potete cliccare sul progetto per selezionarlo e eseguire le seguenti funzioni.

| Opzione | Descrizione |
|---------------|---|
| Rinomina... | Consente di cambiare il nome al progetto. |
| Elimina... | Cliccando questo pulsante il progetto viene definitivamente rimosso dalla posizione specificata. |
| Comprimi... | Consente di comprimere tutti i componenti del progetto in un unico file destinato al trasferimento o al backup. |
| Decomprimi... | Consente di aprire i file compressi e ripristinare la struttura delle directory per apportare modifiche. |
| Apri | Apri il progetto selezionato. |

- In alternativa potete anche utilizzare il comando da tastiera [Ctrl]/[Command]+[Shift]+[M] per accedere alla finestra Gestione Progetti.

Esporta Progetto come File Audio

Scegliendo questa funzione si apre una finestra di dialogo che permette di esportare il progetto, ad esempio, per masterizzarlo su CD. Per la masterizzazione è necessario che sul computer sia installata l'apposita applicazione. In questa finestra potete indicare il nome del file, la cartella, il formato di esportazione del file e la risoluzione bit. Per maggiori informazioni, vedere ["Esportazione di file audio"](#) a [pag. 33](#).



Esporta il Progetto in iTunes

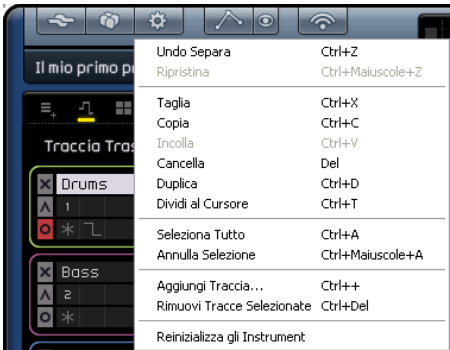
Questa funzione permette di esportare il progetto in un formato compatibile con iTunes in modo da poterlo caricare facilmente sull'iPod; vedi ["Esportazione in iTunes"](#) a [pag. 33](#).

Progetti Recenti

La funzione consente di accedere velocemente agli ultimi progetti su cui stavate lavorando.

Il pulsante/menu Edit

Il menu Edit (che si apre facendo clic sul pulsante Edit che si trova sul lato superiore sinistro della finestra di Sequel in Windows) contiene le seguenti funzioni di editing:



Undo

Con questa opzione potete annullare l'ultima operazione effettuata. Potete annullare qualsiasi operazione eseguita, a partire dal momento in cui avete aperto il progetto.

- In alternativa potete anche utilizzare il comando da tastiera [Ctrl]/[Command]+[Z].

Ripristina

Con questa opzione potete ripristinare qualsiasi azione abbiate precedentemente annullato. Se non ci sono più azioni da ripristinare, la funzione appare in grigio (non disponibile).

- In alternativa potete usare il comando da tastiera [Ctrl]/[Command]+[Shift]+[Z].

Taglia

Il comando Taglia può essere usato per spostare un evento, o gruppo di eventi, in un'altra area della Zona Arrange.

- In alternativa potete usare il comando da tastiera [Ctrl]/[Command]+[X].

Copia

Il comando Copia può essere usato per copiare un evento o un gruppo di eventi, in un'altra area della Zona Arrange.

- In alternativa potete usare il comando da tastiera [Ctrl]/[Command]+[C].

Incolla

Il comando Incolla serve per spostare il materiale tagliato o copiato e inserirlo in una nuova posizione.

- In alternativa potete usare il comando da tastiera [Ctrl]/[Command]+[V].

Cancella

Il comando Cancella consente di eliminare un evento, o gruppo di eventi, dal progetto.

- In alternativa potete usare il comando da tastiera [Delete] (Canc) o [Backspace].

Duplica

Il comando Duplica consente di creare velocemente delle copie dell'evento e di copiarle nel progetto, subito dopo l'evento selezionato.

- In alternativa potete usare il comando da tastiera [Ctrl]/[Command]+[D].

Dividi al Cursore

Usando questo comando l'evento selezionato viene diviso in corrispondenza del cursore.

Se non ci sono eventi selezionati, verranno divisi tutti gli eventi (su tutte le tracce) che sono intersecati dal cursore del progetto.

- In alternativa potete usare il comando da tastiera [Ctrl]/[Command]+[T].

Seleziona Tutto

Questa opzione permette di selezionare tutti gli eventi all'interno della "zona Arrange". La funzione è molto comoda per eseguire operazioni di editing su larga scala.

- In alternativa potete usare il comando da tastiera [Ctrl]/[Command]+[A].

Annulla Selezione

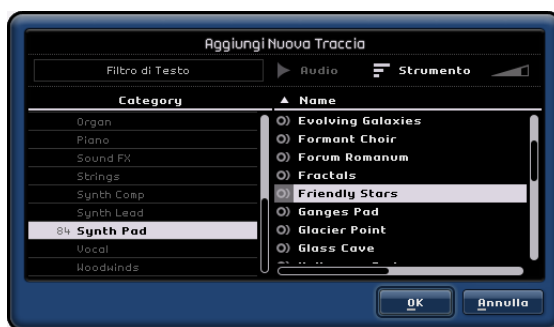
Questa opzione consente di annullare qualsiasi selezione effettuata nella Zona Arrange.

- In alternativa potete usare il comando da tastiera [Ctrl]/[Command]+[Shift]+[A].

Aggiungi Traccia

Con questa opzione si attiva la finestra di dialogo con cui potrete aggiungere tracce al progetto. Potete creare tracce sia audio che strumentali.

- In alternativa potete usare il comando da tastiera [Ctrl]/[Command]+[+].



Rimuovi Tracce Selezionate

Questa opzione permette di eliminare tutte le tracce selezionate dalla zona Arrange.

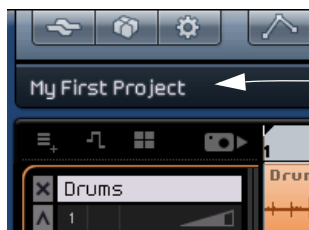
- In alternativa potete usare il comando da tastiera [Ctrl]/[Command]+[Delete] oppure [Ctrl]/[Command]+[Backspace].
- Per selezionare più tracce, tenete premuto [Ctrl]/[Command] cliccando sulle tracce.

La funzione Reinizializza gli Strumenti

In alcuni casi, dopo aver caricato un preset di uno strumento e aver premuto un tasto sulla tastiera, possono verificarsi dei problemi, come ad esempio note bloccate o un vibrato costante. In tal caso, potete usare la funzione Reinizializza gli Strumenti dal menu Edit. L'opzione invia messaggi di note-off e azzerà i controller su tutti i canali degli strumenti.

Il nome del progetto

Sotto i pulsanti File, Progetto ed Edit, si trova il nome del progetto.



Nome del progetto

I pulsanti di Automazione



Modifica/Scrivi Automazione

Mostra Automazione

Mostra Automazione

Premendo questo pulsante si abilita o si disattiva la visualizzazione dell'automazione del progetto. Disattivarlo per nascondere tutta l'automazione.

- In alternativa potete usare il comando da tastiera [A].

Modifica/Scrivi Automazione

Attivando questo pulsante è possibile modificare e registrare i dati di automazione. Disattivando il pulsante, l'automazione viene bloccata e non sarà possibile eseguire l'editing.

⚠ Occorre tenere presente che l'automazione creata viene comunque eseguita in fase di riproduzione, anche se i due pulsanti di automazione sono disattivati. Se non volete riprodurre l'automazione, dovete eliminare tutti i dati di automazione precedentemente registrati/scritti nelle tracce.

Il pulsante Editare Assegnazione Controllo Remoto



Editare Assegnazione Controllo Remoto

E' possibile controllare in remoto alcune funzioni di Sequel, assegnando dei controller esterni, come ad esempio piccoli mixer o controller a tastiera con connessione USB o MIDI e la capacità di inviare messaggi MIDI.

Attivando questo pulsante, l'interfaccia utente principale diventa sfumata, in modo da consentire una chiara visione degli elementi che possono essere assegnati ai controller remoti (indicati da riquadri neri). Disattivare nuovamente il pulsante, per tornare alla modalità "normale".

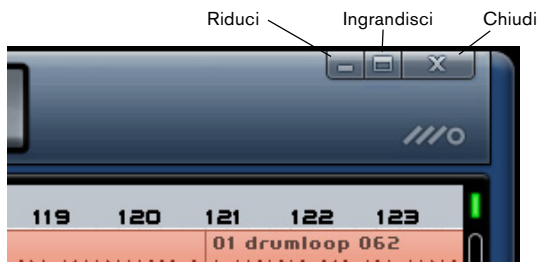
Per ulteriori informazioni, vedere ["Controllare Sequel in Remoto"](#) a pag. 88.

Come ridurre a icona, ingrandire e chiudere la finestra del programma

Queste operazioni si eseguono con modalità differenti, a seconda che si lavori con Windows o Macintosh:

Windows

I pulsanti per ridurre, ingrandire e chiudere Sequel sono disposti nella finestra del programma, in alto a destra.

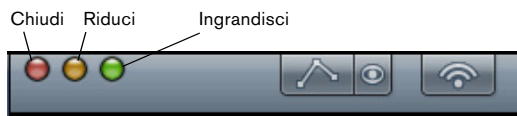


- Premendo il pulsante Riduci a icona, la finestra sarà ridotta a icona e visualizzata nella barra delle applicazioni.

- Premendo il pulsante di ingrandimento, la finestra del programma viene ingrandita a schermo intero. Selezionando nuovamente il pulsante di ingrandimento, la finestra viene ridotta; è ora possibile ridimensionarla manualmente facendo clic e tenendo premuto il tasto del mouse sull'angolo inferiore destro della finestra e trascinandola fino alla dimensione desiderata.

Macintosh

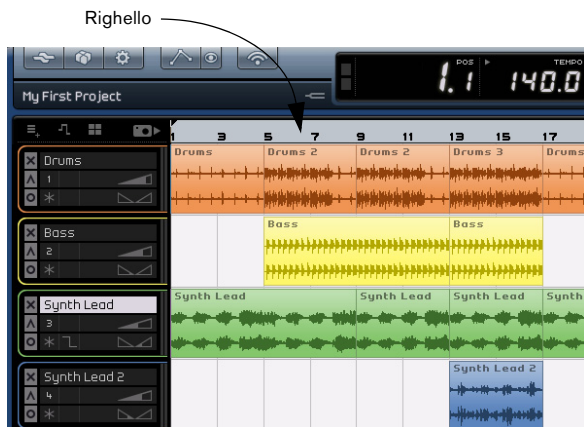
I pulsanti per ridurre, ingrandire e chiudere Sequel sono disposti nella finestra del programma, in alto a sinistra.



- Premendo il pulsante Riduci a icona, la finestra sarà ridotta a icona e visualizzata nel dock.
- Premendo il pulsante di ingrandimento, la finestra del programma viene ingrandita a schermo intero. Selezionando nuovamente il pulsante di ingrandimento, la finestra viene ridotta; è ora possibile ridimensionarla manualmente facendo clic e tenendo premuto il tasto del mouse sull'angolo inferiore destro della finestra e trascinandola fino alla dimensione desiderata.

Il righello

Il righello si trova proprio sopra alla zona Arrange e visualizza la linea temporale del progetto: i numeri corrispondono alle battute e ai movimenti della vostra song.



Il righello è utilissima sia per le informazioni visualizzate dal display che come strumento di editing.

- Nella barra del righello potete spostare il cursore in qualsiasi posizione desiderate, facendo clic sulla parte inferiore della barra del righello stesso.
- Potete ridurre o ingrandire il progetto per visualizzarne meglio i dettagli: basta tenere premuto il mouse nella parte inferiore della barra del righello e trascinarlo verso l'alto o verso il basso. Trascinate il cursore verso l'alto per rimpicciolire i dettagli, oppure verso il basso per ingrandirli.
- Potete anche creare una regione di loop per la modalità ciclica; basta spostare il mouse sul bordo superiore della barra del righello. Posizionando il mouse in questa area del righello, noterete che il cursore del mouse ha assunto la forma di una matita.



Stato Snap Griglia

Lo Stato Snap Griglia (stato di aggancio alla griglia) è visualizzato a destra del righello.



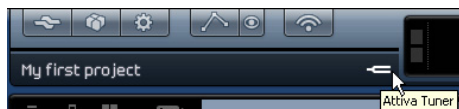
Se l'icona è verde, significa che la funzione Snap è attiva e qualsiasi operazione di editing eseguite verrà agganciata alla griglia. La risoluzione della griglia dipende dal fattore di ingrandimento o riduzione. Per maggiori informazioni, vedere ["Ingrandimento o riduzione della zona Arrange"](#) a pag. 58.

Per disattivare la funzione di aggancio alla griglia occorre cliccare sull'icona "Stato Snap Griglia". L'icona diventa di colore rosso indicando lo stato "Libero": in questa modalità sia gli eventi che l'editing degli eventi non sono più vincolati alla griglia.

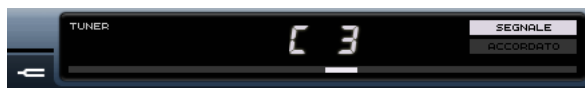
⇒ Si può anche premere [J] sulla tastiera del computer per spostarsi tra le modalità snap e libero.

L'Accordatore

Sequel è dotato di un accordatore integrato che permette di accordare gli strumenti, ad esempio la chitarra o il basso, prima della registrazione.



Se per la traccia selezionata è stato attivato l'Accordatore, la traccia verrà messa in solo: tutti gli effetti della traccia vengono bypassati, le mandate vengono disattivate, ed al posto del display della zona Pilota appare il display dell'Accordatore.



Quando l'Accordatore è disabilitato, la modalità Solo è annullata, gli strumenti, l'EQ e gli effetti ritornano normali.

⇒ Vedere ["Accordatura dello strumento"](#) a pag. 15 per approfondimenti sul funzionamento dell'Accordatore.

I Controlli di Trasporto



I Controlli di Trasporto in Sequel

I controlli di trasporto sono simili a quelli di un comune videoregistratore o lettore DVD.

Il pulsante Riproduci

Il pulsante Riproduci



Selezionando questo pulsante potete riascoltare il vostro progetto.

Per avviare la riproduzione

- Cliccate sul pulsante Riproduci.
- Premete la barra spaziatrice sulla tastiera del computer per avviare o fermare la riproduzione.
- Premere il tasto [Invio] sul tastierino numerico.
- Fate doppio clic sulla parte inferiore del righello.

Per fermare la riproduzione

- Cliccate sul pulsante Riproduci mentre è in corso la riproduzione.
- Premete la barra spaziatrice sulla tastiera del computer per avviare o fermare la riproduzione.
- Premere il tasto [0] sul tastierino numerico.

Il pulsante Registra

Il pulsante Registra



Premendo questo pulsante potete registrare eventi audio o parti strumentali.

Per avviare la registrazione

- Cliccate sul pulsante Registra in qualsiasi momento mentre è in corso l'esecuzione.
- Premete il tasto [*] sul tastierino numerico del computer mentre è in corso, o è stata fermata l'esecuzione.

Per fermare la registrazione

- Cliccate sul pulsante Registra mentre è in corso la registrazione.
- Premere il tasto [*] sul tastierino numerico.

I pulsanti Salta a Marker Precedente/Successivo

I pulsanti Salta a Marker Precedente/Successivo



Questi pulsanti consentono di saltare da un marker all'altro oppure di posizionarsi all'inizio o alla fine di un progetto.

Per localizzare il marker precedente o posizionarsi all'inizio del progetto

- Cliccate sul pulsante "Salta a Marker Precedente".
- Premete [Shift]+[B] sulla tastiera del computer.

Per localizzare il marker successivo o posizionarsi alla fine del progetto

- Cliccate sul pulsante "Salta a Marker Successivo".
- Premete [Shift]+[N] sulla tastiera del computer.

Il modo Ciclo

Il pulsante Ciclo



Premendo il pulsante Ciclo si attiva o disattiva la modalità ciclica che consente di riprodurre ciclicamente (loop) una sezione per poterla riascoltare ripetutamente.

- Per creare una regione della song a cui applicare la modalità ciclica, spostate il cursore sul bordo superiore della barra del righello (il cursore si trasforma in matita), cliccate e trascinate.

Per attivare/disattivare la modalità ciclica

- Cliccate sul pulsante Ciclo.
- Premete il tasto [/] sul tastierino numerico.
- Premete il tasto [-] sulla tastiera del computer.

Il Metronomo

Premendo il pulsante Metronomo, il programma attiva il click del metronomo durante la riproduzione e/o registrazione (a seconda della configurazione scelta nella sezione delle Impostazioni programma, vedi ["La sezione Impostazioni Programma"](#) a pag. 80). Il metronomo si basa sul tempo del progetto e sul tempo in chiave.

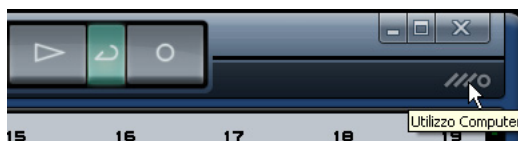
Disattivando questo pulsante si spegne il click del metronomo.



⇒ Potete anche modificare il volume del Metronomo. Per maggiori informazioni sul Metronomo e sulle relative impostazioni, vedere ["Attivazione del click del metronomo"](#) a pag. 14.

Utilizzo Computer

L'indicatore dello stato di utilizzo del computer è visibile sul lato destro della zona Pilota.



Il computer può essere sovraccarico se sta eseguendo troppe operazioni contemporaneamente; questo stato è segnalato dall'indicatore acceso. Se si illuminano due o tre barre, il carico è moderatamente alto. In caso di sovraccarico, si illumina il cerchio sull'estrema destra. In questo caso, provate a ridurre il carico sul processore, ad esempio applicando la funzione freeze alle tracce, vedere ["Freeze delle tracce Audio"](#) a pag. 54 and ["Freeze delle Tracce Strumento"](#) a pag. 55.

Il display della zona Pilota

Il display della zona Pilota visualizza importanti informazioni sul progetto. Da sinistra verso destra sono indicati: la Posizione della Song, il Tempo, il Tempo in Chiave e la Tonalità Fondamentale del Progetto (KEY).



Il display della zona Pilota

Indicatore Attività in Ingresso

Questo indicatore mostra l'attività in ingresso delle sorgenti audio collegate.



Indicatore di Attività della Tastiera Musicale

Questo indicatore mostra l'attività in ingresso delle tastiere USB/MIDI collegate, inclusa l'attività dei controller.



La Posizione della Song (POS)

La posizione della song indica la posizione attuale del cursore all'interno del progetto.

La Posizione della Song può essere visualizzata nel formato "misure e movimenti" oppure in "secondi". Per impostare il formato del tempo basta cliccare nell'angolo superiore destro del campo Song Position.

Vi sono più modi per cambiare la posizione della song:

- Fate doppio clic sul campo relativo alla posizione della song e digitate il valore desiderato.
- Cliccate e tenete premuto il pulsante del mouse sul campo della Song position, trascinando il cursore verso l'alto o verso il basso.
- Cliccate nella parte inferiore del righello in corrispondenza della posizione desiderata.

Il Tempo (TEMPO)

L'indicatore del tempo mostra il tempo attuale del progetto, in corrispondenza della posizione del cursore.

Vi sono più modi per cambiare il tempo:

- Fate doppio clic sul campo relativo al tempo e digitate il valore desiderato.
 - Cliccate sul campo del tempo, tenete il pulsante del mouse premuto e trascinate il cursore verso l'alto o il basso.
 - Selezionate un loop del progetto che abbia il tempo desiderato e trascinatelo nel campo Tempo.
- In questo modo verrà utilizzato il tempo impostato nel loop.

Usare Tap Tempo

La funzione Tap Tempo consente di specificare un tempo tramite pressione (tapping) sui tasti della tastiera del computer o musicale:

1. Fate clic sul pulsante Learn nell'angolo superiore sinistro del display Tempo per attivare la modalità Learn (apprendi).

Il pulsante diventa rosso ad indicare che è ora possibile impostare il tempo tramite pressione sui tasti.



2. Per impostare il tempo di una parte di materiale audio registrato di cui non si conosce il tempo, attivate la riproduzione.
3. Tap the tempo on the space bar of the computer keyboard or on a connected MIDI keyboard.
4. A questo punto, il programma calcola la media dei bpm ai quale avete premuto sul tasto e la visualizza. Il tempo così individuato viene quindi mostrato nel display Tempo.

Uso del tempo di Prova

Se registrate uno strumento in Sequel e vi rendete conto che in alcuni momenti non riuscite a seguire il tempo del progetto, potete provare ad attivare la modalità Rehearsal (Prova). In questo modo il tempo del progetto viene ridotto per consentirvi di registrare anche le parti più difficili con Sequel.

- Per attivare il tempo di Prova, cliccate nell'angolo superiore destro del campo Tempo.



Il tempo di Prova è attivato.

- Per tornare al tempo normale di progetto, basta cliccare di nuovo nell'angolo superiore destro del campo Tempo.

Il Tempo in chiave (T.SIGN)

Questo campo indica il tempo in chiave (la metrica) usato nel progetto.

Vi sono più modi per cambiare il tempo in chiave:

- Fate doppio clic sul campo relativo al tempo in chiave e digitate il valore desiderato.
- Cliccate sul campo della metrica; tenete il pulsante del mouse premuto e trascinate il cursore verso l'alto o il basso.

La Tonalità Fondamentale del Progetto (KEY)

Questo campo indica la tonalità base del progetto. Vi sono due modi per modificare la tonalità base del progetto:

- Per cambiare la tonalità del progetto basta cliccare sul valore e selezionare la tonalità desiderata dal menu a tendina.
- Selezionate un loop del vostro progetto che contenga la tonalità desiderata e rilasciatelo sul campo KEY. Questo metodo funziona solo se l'informazione relativa alla tonalità era stata salvata nel loop originale.

⇒ Quando create un nuovo progetto, il primo evento audio che trascinate nel progetto definisce anche la tonalità, a condizione che la tonalità base sia contenuta nei dati dell'evento audio.

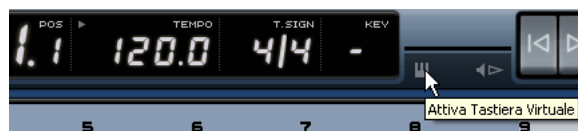
La Tastiera Virtuale

La Tastiera Virtuale consente di riprodurre e registrare note MIDI usando la tastiera del computer o il mouse. Questa funzione è utile se non si hanno strumenti MIDI esterni a disposizione e se non si desidera inserire le note con lo strumento matita.

1. Create una traccia strumento e attivate per tale traccia il pulsante "Pronto per la Registrazione".

Il tipo di suono riprodotto dipende dal preset selezionato.

2. Attivate la Tastiera Virtuale facendo clic sul pulsante "Attiva Tastiera Virtuale" o usando il comando rapido [Ctrl]/[Command] + [K].



3. Potete ora scegliere tra due modalità differenti di visualizzazione della tastiera: tastiera del computer e piano roll. Per passare da una modalità all'altra, fate clic sul pulsante "Modifica Tipo di Visualizzazione della Tastiera Virtuale" o usate il tasto [Tab].



La Tastiera Virtuale nella modalità di visualizzazione tastiera del computer



La Tastiera Virtuale nella modalità di visualizzazione piano roll

4. Premete un tasto alla volta o più tasti contemporaneamente se desiderate inserire parti polifoniche.

Il numero massimo di note che possono essere suonate contemporaneamente varia tra i diversi sistemi operativi e a seconda delle configurazioni hardware.

▪ Nella modalità di visualizzazione piano roll, si hanno a disposizione due ottave complete. In questo modo è possibile inserire due voci contemporaneamente: ad esempio, basso e voce solista o cassa e charleston della batteria. Premete la seconda e terza striscia ("z", "s", "x", ecc.) per l'ottava inferiore e la quarta e quinta striscia ("q", "2", "w" ecc.) per l'ottava superiore.

⚠ Quando la Tastiera Virtuale è attiva, i comandi da tastiera usati solitamente sono bloccati. Le sole eccezioni sono: [*] ("moltiplica" sul tastierino numerico) per la registrazione, [Spazio] per inizia/ferma e [Home]/[Command]+[Home] per saltare all'inizio del progetto.

5. Usare il fader "Livello Velocity Note" a destra della tastiera virtuale per modificare il volume.

Per modificare il volume potete anche usare le frecce direzionali su e giù.

6. Usate le icone "Offset Ottava" a sinistra e a destra della Tastiera Virtuale per spostare l'intervallo di ottava della tastiera.

Potete anche usare le frecce direzionali sinistra e destra per portare l'intervallo della tastiera ad un'ottava rispettivamente più bassa o più alta.

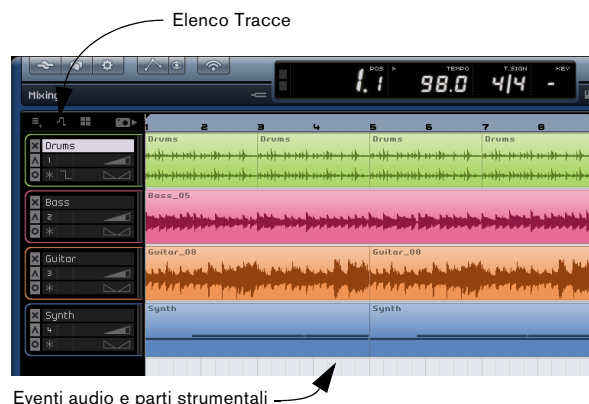


⇒ La Tastiera Virtuale può anche essere usata per l'ascolto in anteprima dei preset strumento nella pagina MediaBay.

8

La zona Arrange

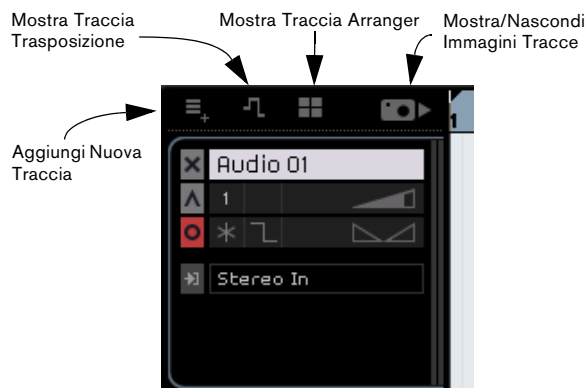
Introduzione



Dalla zona Arrange è possibile accedere agli elementi principali del progetto ed eseguire le operazioni di registrazione, editing e arrangiamento.

A sinistra della finestra del programma è visualizzato l'elenco tracce. Al centro, la zona Arrange mostra le parti strumentali e gli eventi audio del progetto ordinati lungo la linea temporale.

I pulsanti dell' Elenco Tracce



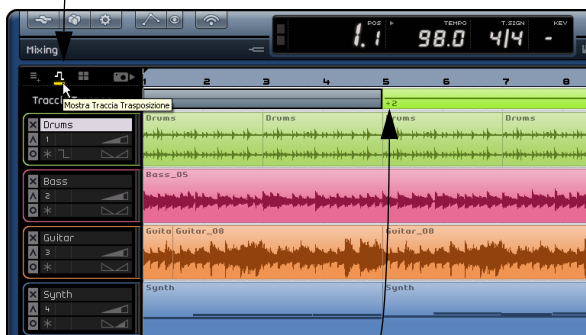
Aggiungi Nuova Traccia

Cliccando questo pulsante si apre la finestra di dialogo Aggiungi Traccia, vedere ["Aggiungi Traccia"](#) a [pag. 43](#).

Mostra Traccia Trasposizione

La traccia di trasposizione consente di impostare dei cambiamenti globali di tonalità. Attivando il pulsante "Mostra Traccia Trasposizione" la traccia di trasposizione viene visualizzata proprio sotto il righello.

Cliccate qui per visualizzare la traccia di trasposizione.



La traccia di trasposizione con i valori di trasposizione.

- Fate [Alt]/[Option]-clic per inserire un cambiamento di trasposizione globale. E' possibile aggiungerne quanti si desidera.
- Per modificare un valore di trasposizione basta cliccare sul campo con il valore di trasposizione e trascinare il cursore verso l'alto o verso il basso.
- Per nascondere la traccia di trasposizione, disattivate il pulsante "Mostra Traccia Trasposizione".

⇒ La traccia di trasposizione influenza sempre il progetto, anche quando non è visibile.
Se non volete che la trasposizione impostata abbia effetto sul progetto, dovete rimuovere tutte le parti di trasposizione nella traccia.

Mostra Traccia Arranger

Premendo il pulsante "Mostra Traccia Arranger" la traccia Arranger appare visualizzata proprio sotto il righello.

- Per aggiungere una parte Arranger, tenete premuto [Alt]/[Option] e fate clic.

⇒ La traccia Arranger influenza sempre il progetto, anche quando non è visibile.

Se non volete che la traccia Arranger abbia effetto sul progetto, dovete rimuovere tutte le parti dalla traccia Arranger.

Per maggiori informazioni vedere il capitolo ["Tutorial 4: Modalità Live e Riproduzione in Sequenza \(Chain\)"](#) a [pag. 35](#).

Mostra/Nascondi Immagini Tracce

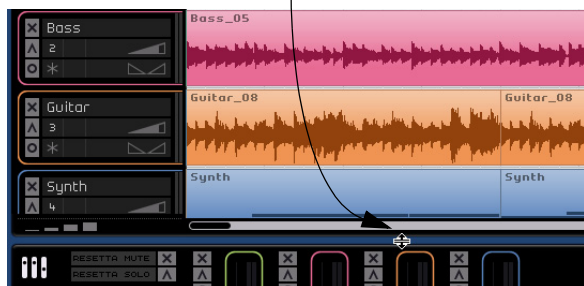
Attivando questo pulsante, l'elenco tracce viene allargato verso destra in modo da fare spazio per le Immagini delle Tracce. Queste vengono impostate nella pagina Inspector – Traccia nella Multizona, vedere [“La sezione Immagini”](#) a pag. 64. Per nascondere la sezione delle Immagini delle Tracce, fare nuovamente clic sul pulsante.

Ridimensionamento della Zona Arrange

Potete modificare la dimensione della zona Arrange cliccando sul bordo inferiore della zona e trascinando il cursore del mouse verso l'alto o verso il basso.

Quando il cursore cambia forma potete ridimensionare l'area secondo le vostre esigenze. Per riportare la Zona Arrange alla sua dimensione di default, fate semplicemente clic sulla linea divisoria.

Cliccate qui per ridimensionare la zona Arrange.



Tracce e controlli delle tracce

In Sequel vi sono due tipi di tracce: tracce audio e tracce strumento. Tutte le tracce sono visualizzate nella parte sinistra della zona Arrange. Nella versione retail di Sequel non è previsto alcun limite al numero di tracce che è possibile creare.

Numero della traccia Nome della traccia



Selezione delle tracce

Per selezionare la traccia basta cliccare sul suo nome. Per selezionare più tracce contemporaneamente, fate [Ctrl]/[Command]-clic sulle singole tracce da includere nella selezione.

Rinominare le tracce

Per rinominare una traccia fate doppio-clic nel campo Nome Traccia e digitate il nuovo nome.

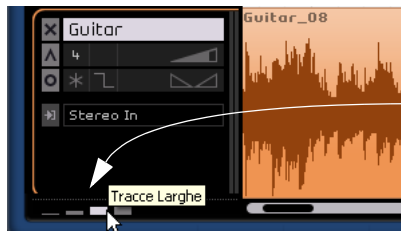
Numerazione della traccia

Le tracce vengono numerate automaticamente in base all'ordine in cui sono state inserite. Per modificare l'ordine delle tracce, basta cliccare e tenere premuto il cursore sul campo con il nome della traccia; quindi trascinare il cursore verso l'alto o verso il basso.

Quando spostate la traccia, il numero cambierà a seconda della posizione nell'elenco tracce in cui viene inserita.

Altezza della traccia

Nella zona Arrange in basso a sinistra, sotto all'elenco delle tracce, sono visibili quattro pulsanti che permettono di regolare l'altezza della traccia.



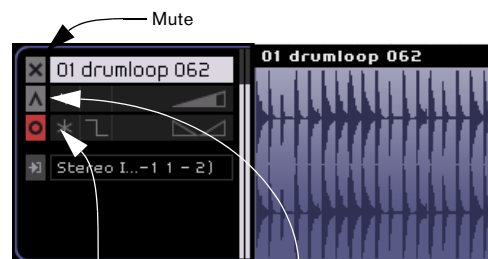
- Il primo pulsante, “Ampiezza Tracce Minima”, imposta tutte le tracce sulla dimensione “Piccola”. Si può anche usare il comando rapido [Shift]+[1]. Saranno visibili solo il pulsante Mute, il Nome della Traccia e l'indicatore di livello della traccia.
- Il secondo pulsante, “Ampiezza Tracce Normale”, imposta tutte le tracce sulla dimensione “Normale”. Si può anche usare il comando rapido [Shift]+[2]. Sono visibili i seguenti controlli: Solo, Numero Traccia, Selettore Colori, Volume, Pronto per la Registrazione, Freeze, Indicatore di Attività della Tastiera Musicale (solo tracce strumento), Dissolvenze Automatiche (solo tracce audio) e il Panner.

- Il terzo pulsante, “Tracce Larghe”, imposta tutte le tracce sulla dimensione “Grande”. Si può anche usare il comando rapido [Shift]+[3]. Sono visibili il menu a tendina Automazione (in modalità Automazione) e il menu a tendina Selezione Ingresso (solo tracce audio).
- Il quarto pulsante “Ampiezza Tracce Massima” imposta tutte le tracce sulla dimensione “Massima”. Si può anche usare il comando rapido [Shift]+[4]. Gli eventi della traccia sono visualizzati alla dimensione massima.

Controlli delle tracce

⚠ Cliccate sul pulsante “Tracce Larghe” per visualizzare tutti i controlli delle tracce disponibili.

Ogni traccia è dotata di una serie di controlli, di seguito descritti.



Pronto per la Registrazione Solo

Mute

Attivando questo controllo, tutte le uscite della traccia selezionata vengono silenziate.

Vi sono più modi per silenziare una traccia:

- Premete il pulsante “Mute”.
- Selezionate la traccia da silenziare e premete il tasto [M] della tastiera del computer.

Solo

Attivando questo controllo, si udrà solo il segnale della traccia selezionata, mentre tutte le altre sono mute.

Vi sono più modi per mettere una traccia in Solo:

- Premete il pulsante “Solo”.
- Selezionate la traccia da mettere in Solo e premete il tasto [S] della tastiera del computer.

Pronto per la Registrazione

Premendo il pulsante Pronto per la Registrazione si abilita la registrazione della traccia scelta. Si possono registrare fino ad 8 tracce in contemporanea.

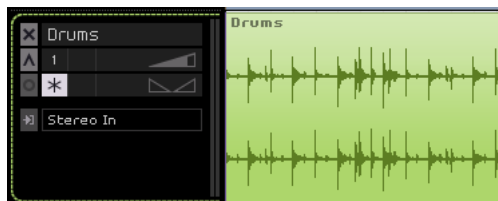
Vi sono più modi per attivare la registrazione:

- Premete il pulsante Pronto per la Registrazione.
- Scegliete la traccia su cui registrare e premete il tasto [R] della tastiera del computer per attivare o disattivare la modalità di registrazione.

Freeze delle tracce Audio

Gli effetti plug-in (vedere “[Panoramica degli effetti](#)” a pag. 103) possono spesso richiedere molta potenza del processore. Usando un numero di effetti per le tracce particolarmente elevato, può capitare di raggiungere un punto in cui il computer non sia più in grado di riprodurre in maniera corretta le tracce (si illumina l'indicatore di Sovraccarico Computer, il suono diventa gracchiante ecc.).

Per risolvere questo problema, è possibile mettere in Freeze (letteralmente “congelare”) la traccia, facendo clic sul pulsante Freeze nell'Inspector.



Il pulsante Freeze è attivo per questa traccia.

- Il programma renderizza quindi l'uscita della traccia, inclusi tutti i relativi effetti, in un file audio.

Questo file viene salvato nella cartella Freeze all'interno della cartella del progetto.

- La traccia in freeze non può essere editata nella Zona Arrange.

Gli effetti della traccia in freeze non possono essere editati, aggiunti o eliminati.

- In fase di riproduzione, viene riprodotto il file audio renderizzato. E' comunque possibile modificare il livello e il panning, regolare le impostazioni di EQ e modificare gli Effetti Globali e gli Effetti in Uscita.

Dopo l'applicazione della funzione freeze, la traccia verrà riprodotta esattamente uguale a prima, con la differenza però che gli effetti della traccia non dovranno essere calcolati in tempo reale, alleggerendo così notevolmente il carico sul processore del computer. Generalmente, si applica il freeze a una traccia quando questa è in forma definitiva e non si ha più necessità di eseguire ulteriori editing.

Se si ha necessità di editare gli eventi di una traccia in freeze o di regolare le impostazioni dei relativi effetti, è possibile applicare la funzione Unfreeze alla traccia (togliendo quindi il Freeze precedentemente applicato), facendo nuovamente clic sul pulsante Freeze corrispondente. In questo modo vengono riattivati gli effetti della traccia in freeze e i file di freeze scompariranno. Una volta effettuate le operazioni di editing necessarie, è possibile mettere nuovamente in freeze la traccia.

Freeze delle Tracce Strumento

I preset delle Tracce Strumento posso talvolta richiedere molta potenza del processore. Se state usando un computer di scarsa potenza o se state lavorando con molte tracce strumento, può capitare di raggiungere un punto in cui il computer non sia più in grado di riprodurre tutte le tracce strumento in tempo reale (si illumina l'indicatore di Sovraccarico Computer, il suono diventa gracchiante ecc.). In tal caso è consigliabile mettere in freeze le tracce strumento. Ciò è particolarmente utile anche per certi tipi di suoni che utilizzano molta RAM, ad esempio per il pre-caricamento dei campioni. Mettendo in freeze la traccia strumento, la RAM viene resa disponibile per altri processi o per i plug-in, ecc.

Ecco come funziona:

- Quando si mette in freeze una traccia strumento, il programma renderizza un file audio dell'uscita della traccia strumento (prendendo in considerazione tutte le parti non in mute di quella traccia). Questo file viene salvato nella cartella Freeze all'interno della cartella del progetto.

- La traccia strumento in freeze non può essere editata nella Zona Arrange.

Le impostazioni strumento e gli effetti traccia in freeze non possono essere editati, aggiunti o eliminati.

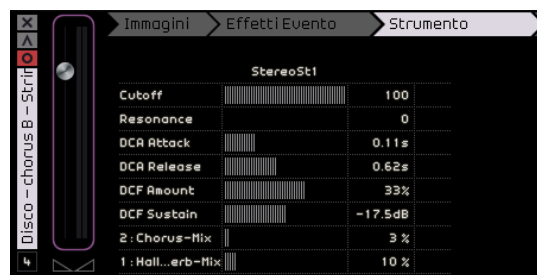
- Quando si avvia la riproduzione, il file audio renderizzato viene riprodotto da una traccia audio "invisibile", indirizzata al canale del mixer della traccia strumento. Di conseguenza, qualsiasi effetto, impostazione di EQ o automazione di missaggio verrà comunque applicata.

Come risultato della funzione Freeze si avrà esattamente lo stesso suono di prima, con la differenza che il computer non dovrà calcolare in tempo reale il suono della traccia strumento.

La funzione freeze della traccia strumento è disponibile nella sezione dei controlli traccia.

1. Impostate la traccia strumento in modo che questa venga riprodotta nella maniera desiderata.

Ciò comprende la regolazione delle impostazioni dei parametri nella sezione Strumento della Pagina Inspector – Traccia.



2. Fate clic sul pulsante Freeze nella sezione dei controlli traccia.

Dopo l'applicazione del Freeze sarà ancora possibile editare, sostituire o eliminare gli effetti degli eventi nel canale della Traccia Strumento, ma non sarà possibile modificare le impostazioni nella sezione Strumento.

3. Mentre il programma esegue la renderizzazione della Traccia Strumento in un file audio che verrà salvato sull'hard disk, compare una barra di progresso.

Il pulsante Freeze si illumina e le parti strumentali nella traccia in freeze vengono bloccate e non possono essere spostate.

4. Riproducete il progetto.

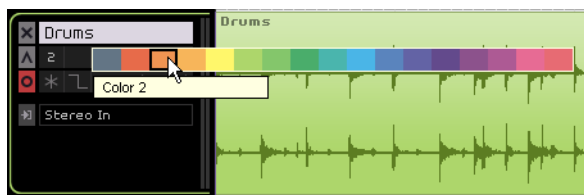
Il suono riprodotto sarà esattamente lo stesso che si aveva prima di applicare il freeze alla traccia strumento – il carico sulla CPU sarà però considerevolmente inferiore!

- Tutti gli effetti e le impostazioni della traccia Strumento vengono messi in freeze. E' comunque sempre possibile modificare gli Effetti Globali e gli Effetti Output, il livello, il pan e le impostazioni di EQ per le tracce strumento in freeze.

Se si ha necessità di apportare delle modifiche (sia alle Tracce Strumento che alle impostazioni nella sezione Strumento della pagina Inspector – Traccia) è necessario eseguire un unfreeze sulla traccia strumento, facendo clic nuovamente sul pulsante Freeze. La traccia strumento e le impostazioni della sezione Strumento vengono ripristinate e il “file di freeze” viene eliminato.

Selettore Colori

Per modificare il colore di una traccia, fate clic sul pulsante Selettore Colori e scegliete un colore dalla palette Colore che compare. Il colore di tutti gli eventi e parti di quella traccia verrà modificato di conseguenza. Si noti che è anche possibile cambiare il colore dalla Pagina Mixer, vedere [“Impostazione del colore”](#) a pag. 63.



Dissolvenze automatiche (solo tracce audio)

Vicino al pulsante Freeze si trova il pulsante “Dissolvenze Automatiche”, che inserisce una breve dissolvenza (fade) a inizio e fine di tutti gli eventi contenuti nella traccia.

⇒ Questo pulsante è visibile solamente quando è selezionata la traccia audio corrispondente.

La dissolvenza consente di eliminare clic o disturbi che possono essere udibili nella fase di passaggio da un evento all'altro.



La funzione Dissolvenze Automatiche è disabilitata



La funzione Dissolvenze Automatiche è abilitata

Indicatore di Attività della Tastiera Musicale (solo Tracce Strumento)

L'indicatore si illumina a segnalare qualsiasi attività in ingresso delle tastiere USB/MIDI collegate, inclusi i controller. L'indicatore si illumina anche quando viene suonata la Tastiera Virtuale, vedere [“La Tastiera Virtuale”](#) a pag. 49.



L'Indicatore di Attività della Tastiera Musicale

Volume della traccia e Pan



Volume della traccia Pan della traccia

Indicatore grafico del livello della traccia

Il volume e il pan in uscita della traccia possono essere controllati direttamente a partire dalla traccia. Posizionando il mouse sopra il controllo del volume o del pan, sulla sinistra vengono visualizzati i rispettivi valori.

Regolazione del volume o del pan

- Per regolare volume o pan basta cliccare e tenere premuto il cursore del mouse, trascinandolo verso sinistra o destra.

- Fate doppio-clic sui valori di volume o pan e inserite un nuovo valore – per il volume l'intervallo varia da 0 a 120, per il pan da -100 a 100. I valori negativi si riferiscono ai valori di posizionamento a sinistra, quelli positivi ai valori di posizionamento a destra. Potete inserire L per impostare il pan completamente a sinistra, C al centro ed R per impostarlo completamente a destra.

- Fate [Ctrl]/[Command]-clic per impostare il volume a 100, o il pan a 0 (corrispondente al centro, ovvero a C).

Selezione dell'ingresso (solo tracce audio)

Il menu a tendina Selezione Ingresso permette di commutare fra i vari ingressi disponibili sulla vostra interfaccia audio. Fate clic sul campo Selezione Ingresso per visualizzare il relativo menu a tendina. Vengono qui mostrati tutti gli ingressi della vostra interfaccia audio disponibili.

Per ulteriori informazioni sulla configurazione dell'interfaccia, si rimanda al capitolo [“Configurazione del sistema”](#) a pag. 91.

Indicatore grafico del livello della traccia

A destra dei controlli traccia si trova un indicatore di livello. Si tratta di una rappresentazione visiva del livello di uscita delle tracce audio e strumento.

Immagini Tracce

Se il pulsante “Mostra Immagini Tracce” che si trova sopra l'Elenco Tracce è attivato, e sono state assegnate delle immagini alle tracce, queste vengono visualizzate a destra dei controlli traccia. Le immagini delle tracce vengono impostate nella sezione Immagini della Pagina Inspector – Traccia, vedere [“La sezione Immagini”](#) a pag. 64.



Automazione della traccia

Con questa funzione è possibile regolare in modo automatico determinate impostazioni, come le regolazioni del volume, del pan, ecc. mentre il progetto è in riproduzione.

Un esempio si ha nel caso in cui si desidera che il livello della batteria sia inizialmente basso e che aumenti nel finale della song. E' possibile fare in modo che Sequel esegua ciò automaticamente.



Attivando il pulsante “Mostra Automazione” nella Zona Pilota, compaiono nuovi controlli traccia. Sono i controlli per l'automazione della traccia.

Controlli di automazione traccia



Cliccando sul controllo in alto si apre un menu a tendina. Da qui è possibile scegliere quale impostazione si desidera automatizzare. Potete automatizzare più impostazioni per la traccia, ma il programma visualizza un solo parametro di automazione alla volta.

⇒ Attivando il pulsante “Modifica/Scrivi Automazione” nella Zona Pilota, è possibile automatizzare solamente eventi di automazione, vedere [“I pulsanti di Automazione”](#) a pag. 44 e [“Aggiunta dell'automazione”](#) a pag. 31.

Menu a tendina Automazione



A questo punto appare visualizzata anche la traccia Master in basso nella zona Arrange; anche qui potete automatizzare i parametri desiderati. Il volume è uno dei parametri che si automatizzano più spesso, ad esempio per inserire un fade out come dissolvenza alla fine della song.

Automazione della traccia Master



⇒ Dopo questa breve introduzione alle funzioni di automazione di Sequel. Vi raccomandiamo di leggere la sezione [“Aggiunta dell'automazione”](#) a pag. 31 per approfondire la creazione e l'editing dell'automazione.

Linea temporale e griglia

La linea temporale e la griglia sono strumenti che consentono operazioni di editing più precise, vincolando gli eventi al tempo.

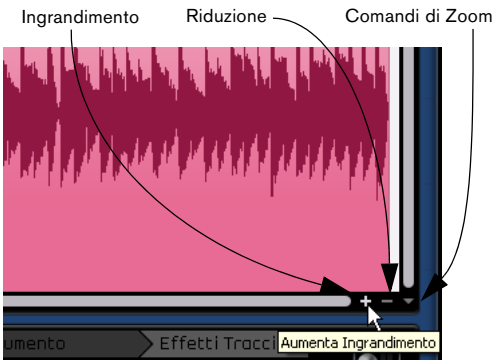
La risoluzione della griglia dipende dal fattore di ingrandimento o riduzione selezionato.



Ingrandimento o riduzione della zona Arrange

Vi sono più modi per ingrandire o rimpicciolire all'interno di Sequel.

- Fate clic e tenete premuto il mouse nella parte inferiore della barra del righello: trascinate il cursore verso l'alto o verso il basso, rispettivamente, per ridurre o aumentare l'ingrandimento.
- Oppure cliccate sui pulsanti “+” o “-” visibili in basso a destra, nella zona Arrange. “+” ingrandisce, mentre “-” riduce l'ingrandimento.



- Premete il tasto [H] della tastiera del computer per ingrandire, oppure [G] per ridurre l'ingrandimento.

Comandi di Zoom

A destra dei pulsanti “+” e “-” si trova il menu a tendina “Comandi di Zoom” che fornisce accesso a tre veloci impostazioni di ingrandimento:

| Opzione | Descrizione |
|----------------------------|---|
| Massimo Ingrandimento | Attivando questa impostazione vengono visualizzati tutti gli eventi della zona Arrange. |
| Ingrandimento Parte | Questa opzione permette di ingrandire e centrare l'evento che avete selezionato nella zona Arrange. |
| Reset Ultimo Ingrandimento | Questa opzione consente di tornare all'ultima impostazione di ingrandimento che avete usato. |

Scorrimento dell'immagine visualizzata

Una volta ingrandita l'immagine, potete scorgerla usando le barre di scorrimento.



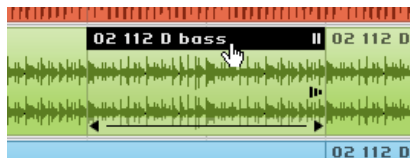
- La barra di scorrimento verticale è disposta sul bordo destro della zona Arrange. Vi consente di scorrere il progetto verso l'alto e il basso.
- La barra di scorrimento orizzontale è disposta sul bordo inferiore della zona Arrange. Vi consente di scorrere il progetto verso destra e sinistra.
- In alternativa potete anche agire sulla rotellina del mouse per scorrere l'immagine verso l'alto e il basso, oppure premere [Shift]+la rotellina del mouse per scorrere verso sinistra e destra.

Utilizzo dello Smart Tool

In Sequel gli eventi sono associati ad una serie di funzioni, dette Smart Tool. Basta posizionarsi con il cursore del mouse su un evento per rendere visibili le varie funzioni. Si tratta dei così detti Smart Tool.

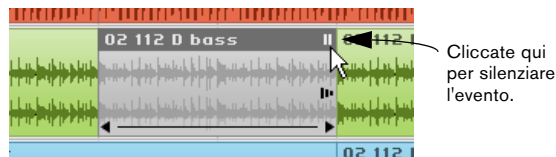
Modifica del nome dell'evento

Il nome dell'evento è visualizzato in alto. Per modificarlo, basta fare doppio clic sul nome e digitarne uno nuovo.



Come silenziare gli eventi

Osservando l'evento noterete in alto a destra un pulsante che assomiglia al comune pulsante "pausa". Se cliccate su questo pulsante, l'evento verrà silenziato (messo in Mute). L'evento assumerà il colore grigio. Cliccate di nuovo sul pulsante per rendere di nuovo udibile l'evento.

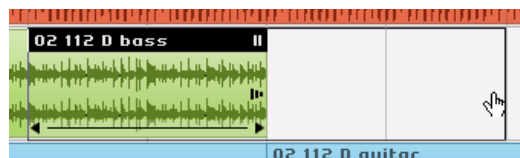


Ripetizione degli eventi

Subito sotto al pulsante Mute è visibile il pulsante di ripetizione. Cliccate e tenete premuto il cursore, quindi trascinatelo verso destra per creare copie multiple dell'evento selezionato.



Cliccate e tenete premuto il pulsante Ripeti sull'evento.



Mentre tenete premuto il cursore, trascinatelo per ripetere l'evento.

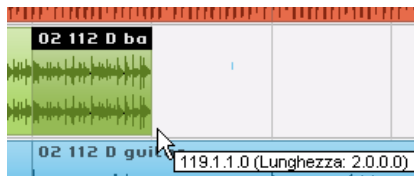


Quando rilasciate il pulsante del mouse, l'evento verrà ripetuto.

Ridimensionamento degli eventi

All'angolo inferiore sinistro e destro dell'evento sono visibili le maniglie per allungare o accorciare l'evento. Cliccate e tenete premuta una delle maniglie; trascinatela verso sinistra o destra per allungare o accorciare l'evento.

Maniglie per il ridimensionamento dell'evento



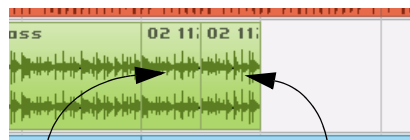
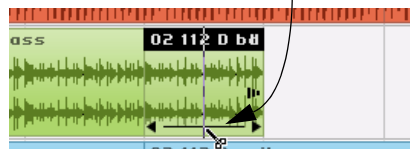
Mentre ridimensionate l'evento, a destra del cursore viene visualizzata la posizione della misura e la durata dell'evento.

Non potete allungare l'evento oltre la sua durata originale.

Divisione degli eventi

Noterete una linea che attraversa, in basso, l'evento. Se spostate il cursore del mouse sulla linea, assumerà la forma di un paio di forbici (strumento Separa). Cliccate per dividere l'evento.

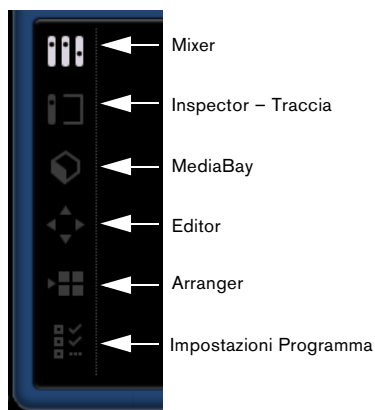
Posizionate il mouse sopra la linea, per ottenere lo strumento Separa.



Usando lo strumento Separa si ottengono 2 eventi.

Introduzione

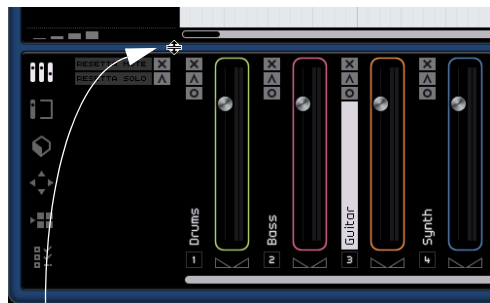
La Multizona è l'area di lavoro in cui si eseguono tutte le operazioni di missaggio del progetto, il processamento degli effetti e l'editing più avanzato. La Multizona dà accesso ad un browser per la ricerca dei loop audio e MIDI, e alla sezione Arranger che vi permette di eseguire il vostro progetto dal vivo. Nella Multizona troverete inoltre tutte impostazioni relative al vostro progetto.



Lungo il lato sinistro della Multizona sono visibili sei pulsanti. Potete attivare un solo pulsante alla volta. L'interfaccia della Multizona varia a seconda del pulsante che è stato di volta in volta premuto. Per attivare un pulsante basta cliccarlo.

Ridimensionamento della Multizona

Potete modificare la dimensione della Multizona cliccando sulla barra in alto e trascinando il cursore del mouse verso l'alto o il basso.



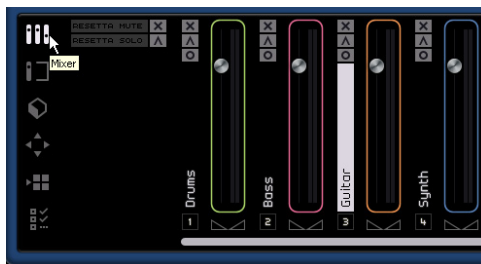
Cliccate qui per ridimensionare la Multizona.

- Potete anche disattivare completamente la visualizzazione della Multizona, facendo clic sul pulsante centrale, visibile sul bordo inferiore della finestra di programma di Sequel. Per riattivare la visualizzazione della Multizona basta premere di nuovo il pulsante. Per nascondere o visualizzare la Multizona potete anche premere [E] sulla tastiera del computer.



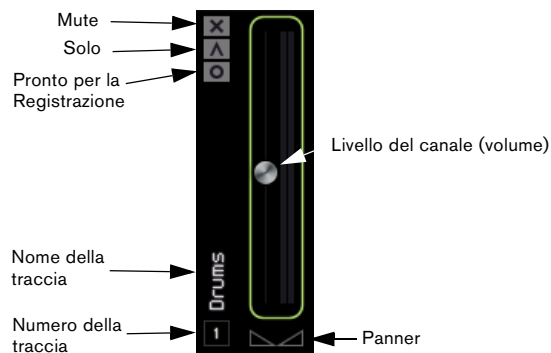
Il Mixer

Nella sezione Mixer si eseguono la maggior parte delle operazioni di mixaggio in Sequel. Quando si attiva la sezione del Mixer, la Multizona si trasforma in un mixer orizzontale. Tutte le tracce che avete inserito nel progetto saranno rappresentate nel Mixer.



Canali

Ogni traccia ha un proprio canale, dotato dei seguenti pulsanti: Pronto per la Registrazione, Mute e Solo. Questi pulsanti eseguono le stesse funzioni dei rispettivi pulsanti per il controllo della traccia, accessibili nell'area Arrange.



Ogni canale è visualizzato con il nome e con il numero, corrispondente a quello delle tracce visualizzate nella zona Arrange.

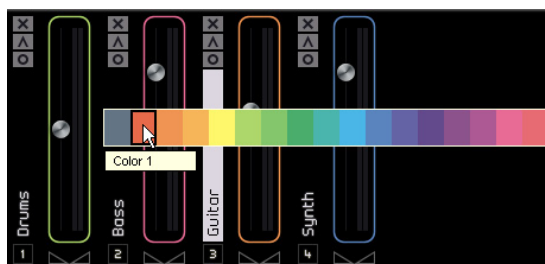
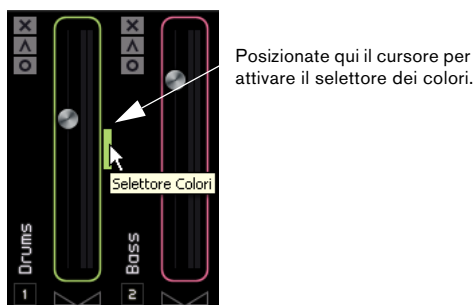
Livello del canale (volume) e Pan

Ogni canale è dotato di un fader per il controllo del volume e di un panner. Questi controlli funzionano in parallelo ai rispettivi pulsanti di controllo della traccia. Pertanto, se abbassate il volume qui, la diminuzione avrà effetto anche sul controllo della traccia, e viceversa. Ricordatevi che potete resettare questi controlli sui valori predefiniti, facendo [Ctrl]/[Command]-clic sul rispettivo controllo.

Impostazione del colore

Quando impostate una traccia, trascinando un loop o un preset strumentale nella zona Arrange, Sequel assegna automaticamente un colore alla traccia. Ad ogni strumento viene assegnato un colore diverso, ad es. un colore alla batteria, uno alla chitarra, ecc.

Ogni canale nella sezione Mixer è dotato dell'opzione che consente di cambiare colore alla traccia. Per modificare il colore, basta posizionare il cursore del mouse a destra del canale. Compare un Selettore Colori sotto forma di un piccolo box di selezione.



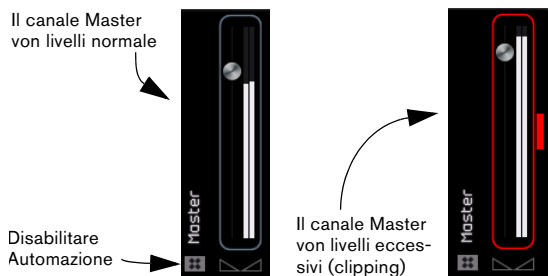
Nella piccola finestra che appare, selezionate il colore desiderato tra quelli disponibili. Tutti gli eventi della traccia cambieranno colore.

Scorrimento dell'immagine visualizzata

Se il progetto contiene numerose tracce, potreste non riuscire a visualizzarle tutte nella sezione Mixer contemporaneamente. Potete agire sulla barra di scorrimento in basso per scorrere a destra o sinistra e trovare la traccia desiderata.

Il canale Master

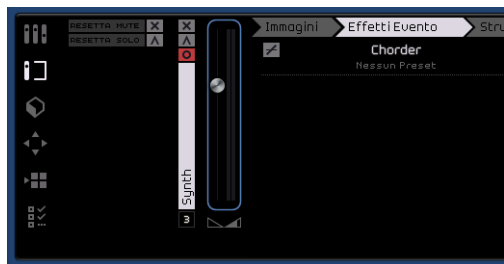
Il canale Master è l'uscita di tutte le tracce assieme. Si trova sul lato destro della Pagina Mixer. Questo canale è dotato di un fader del volume, di un panner e di un pulsante per disabilitare l'automazione master (vedere ["Eliminare e disabilitare l'automazione"](#) a pag. 32).



Se i livelli del canale Master sono troppo elevati, si può verificare una distorsione dell'audio; in questo caso il canale Master appare di colore rosso. Abbassate il fader per normalizzare il livello del canale, oppure regolate tutti i fader delle tracce allo stesso modo per ridurre il livello in ingresso nel canale Master. Cliccate sul pulsante Sovraccarico Audio per resettare l'indicatore di clipping.

La sezione Inspector – Traccia

Nella Pagina Inspector – Traccia si trovano le impostazioni relative alle tracce in Sequel, incluse tutte le impostazioni degli effetti. La sezione Inspector visualizza sul lato destro il canale Master (così come la sezione Mixer), sotto forma però di striscia di canale che rappresenta la traccia selezionata nella zona Arrange.



Si può editare un solo effetto della traccia alla volta. Per modificare le impostazioni di una determinata traccia, occorre selezionarla nella zona Arrange in modo che le impostazioni appaiano nella pagina 'Inspector – Traccia'.

La pagina Inspector – Traccia è divisa in sette sezioni. Potete cliccare su una scheda per accedere ai relativi controlli oppure spostare il cursore del mouse sulla scheda per vedere quali impostazioni avete già applicato.

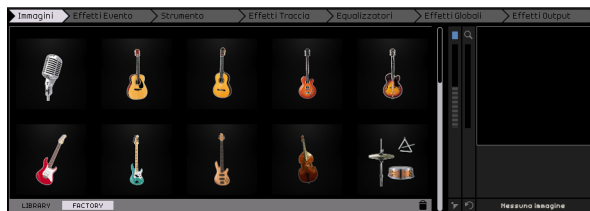
La sezione Immagini

Dalla sezione Immagini della pagina Inspector – Traccia potete scegliere un'Immagine Traccia da assegnare alla traccia selezionata. Ciò risulta molto utile per poter riconoscere con una rapida occhiata le proprie tracce, ad esempio nel corso di esibizioni live. Potete scegliere le immagini dei Contenuti di Fabbrica (Factory) o aggiungerne di nuove alla Libreria Utente (Library). E' inoltre possibile modificare la dimensione e il colore delle immagini o anche ruotarle.

Aggiungere Immagini Traccia di Fabbrica

Procedere come segue:

1. Selezionate la traccia per la quale si desidera inserire un'immagine e aprire la sezione Immagini. Vengono visualizzate le immagini traccia disponibili nei Contenuti di Fabbrica inclusi.



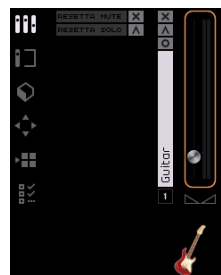
2. Scegliete una delle immagini dei Contenuti di Fabbrica, cliccandoci sopra.

L'immagine per la traccia selezionata, verrà visualizzata nella sezione Immagini, nella striscia di canale corrispondente all'interno della Pagina Mixer e nell'elenco tracce della Zona Arrange (se è attivo il pulsante Mostra Immagini Tracce).

L'immagine selezionata viene visualizzata nella sezione Immagini...



...nell'elenco tracce...

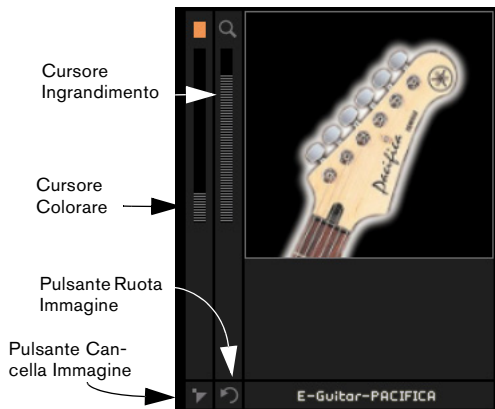


...e nella Pagina Mixer (potrebbe essere necessario ridimensionare la Multizona per poter visualizzare le immagini).

Nella sezione Immagini è ora possibile editare l'immagine traccia come di seguito descritto:

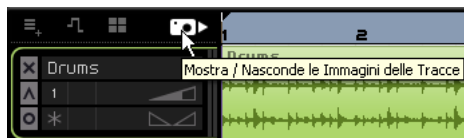
- Colorare l'immagine col colore della traccia, o miscelare il colore dell'immagine col colore della traccia, spostando il cursore verso l'alto o verso il basso.
- Modificare la dimensione dell'immagine traccia, usando il cursore di Ingrandimento nel display delle Immagini Traccia e trascinando l'immagine nel display Immagini Traccia, per visualizzare la parte dell'immagine desiderata.

- Modificare l'orientazione facendo clic sul pulsante Ruota Immagine.



3. Se non siete soddisfatti dell'immagine traccia assegnata, potete selezionarne una diversa, oppure fare clic sul pulsante Cancella Immagine.

- Potete anche nascondere tutte le immagini traccia, facendo clic sul pulsante Mostra/Nascondi Immagini Tracce che si trova sopra l'elenco tracce.



Aggiungere Immagini Traccia Personalizzate

E' possibile aggiungere anche delle proprie immagini, che diverranno quindi disponibili nella selezione Library della sezione Immagini. Sono supportati i seguenti formati: *.bmp, *.jpeg e *.png.

Procedere come segue:

1. Raggiungete la posizione all'interno del computer in cui si trova l'immagine che si desidera assegnare, cliccateci sopra per selezionarla e trascinatela nel display Immagini Traccia.



Una volta rilasciato il pulsante del mouse, l'immagine selezionata verrà visualizzata nell'elenco tracce, nel mixer e nei contenuti Library nella sezione Immagini.

Contenuti della Libreria (Library)



Rimuove le immagini selezionate dal pulsante della libreria

L'immagine traccia selezionata viene salvata nella cartella Contenuto Utente specificata nella Pagina Impostazioni Programma, vedere ["Contenuto Utente"](#) a [pag. 80](#).

2. Per eliminare un'immagine dalla vostra libreria, selezionatela e fate clic sul pulsante Elimina le immagini selezionate dalla libreria. Per cancellare più immagini in una volta sola, selezionatele facendo [Ctrl]/[Command]-clic su di esse.

Si noti che questa operazione è possibile solamente per le proprie immagini; i Contenuti di Fabbrica non possono invece essere cancellati.

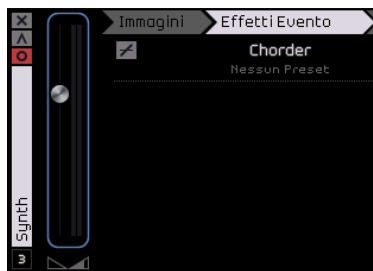
La sezione Effetti Evento (solo tracce strumento)

La sezione Effetti Evento funziona solo con le tracce strumentali. Sono inclusi due effetti: un Chorder e un Arpeggiatore.

Modificate i parametri degli effetti fino a ottenere il risultato desiderato.

Chorder

Il Chorder suona automaticamente gli accordi quando eseguite una nota sulla tastiera MIDI. Questo effetto vi faciliterà molto se avete difficoltà a eseguire parti alla tastiera.



Premete il pulsante "Bypass Chorder" per bypassare l'effetto. Il menu a tendina consente di scegliere il tipo di accordi da generare.

Arpeggiatore

Questo effetto genera automaticamente arpeggi, sequenze di note o pattern basati sulle note che state eseguendo; potete creare così tessiture ritmiche e sonore di grande impatto. L'arpeggiatore crea il pattern finché la nota è tenuta; una volta rilasciata, il pattern si interrompe.



Modificando il valore Quantizza potete impostare la risoluzione dei pattern creati dall'arpeggiatore.

Regolando l'estensione d'ottava potete definire il range su cui si muovono i timbri dell'arpeggiatore, al di sopra o al di sotto della nota che state eseguendo.

Trasponi Step consente di trasporre un arpeggio passo per passo; qui potete definire quanti step cambierà il pattern, ogni volta che ricomincia.

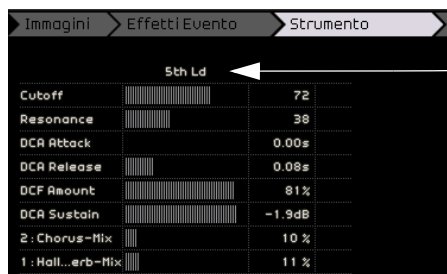
Con la funzione Transpose Play Direction potete specificare se la tonalità del pattern sarà crescente o calante, o una combinazione di entrambi.

Arpeggiator Play Mode determina il tipo di pattern che verrà riprodotto. Se l'arpeggiatore è in modalità Frase, quando suonate una nota verrà riprodotta una scala, e l'arpeggiatore non riconoscerà gli accordi.

Usare il pulsante "Bypass Arpeggiator" per disattivare l'effetto.

La sezione Strumento (solo tracce strumento)

La sezione Strumento funziona solo con le tracce strumentali. Fornisce otto controlli che sono fissi per ciascuno preset.



Cliccate qui per accedere ai preset.

- Per modificare i valori dei controlli basta cliccare e trascinare il cursore verso sinistra o destra.

Per informazioni sulle funzioni dei singoli parametri, si rimanda al capitolo "Panoramica degli effetti" a pag. 103.

- Potete applicare un preset cliccando sull'apposito pulsante che apre il menu a tendina dei preset.



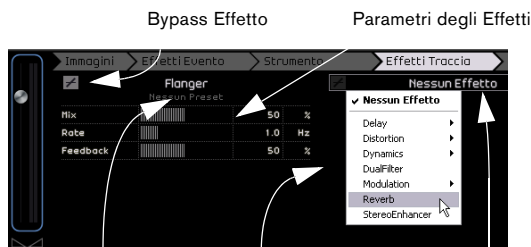
- A questo punto potete usare i filtri "Category" e "Sub Category" per scegliere il preset più adatto. Una volta scelto il preset, visualizzato a destra, potete cliccare sul pulsante "Chiudi" per uscire dal menu.

Per ulteriori informazioni sui filtri di categoria, si rimanda alla sezione "La sezione MediaBay" a pag. 70.

Con il pulsante di ripristino potete resettare lo strumento sul preset originario e sulle impostazioni effettuate prima di aprire il menu a tendina.

La scheda Effetti Traccia

Ogni traccia può avere due effetti in Insert, di tipo "pre-fader". Dal momento che il segnale audio viene inviato all'effetto prima del fader, la regolazione del fader non influisce sulla quantità di segnale audio inviata all'effetto.

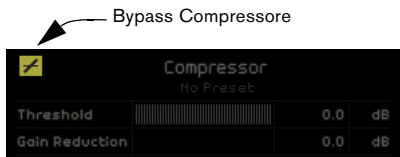


Preset effetto Elenco degli effetti Selezione Tipo Effetto

Il menu a tendina "Selezione Tipo Effetto" consente di scegliere l'effetto desiderato e di applicarlo alla traccia. Ogni effetto è dotato di preset; per accedervi basta cliccare sul campo dei preset. Dal menu potete scegliere il preset e poi cliccare sul pulsante Chiudi per uscire dalla finestra.

Premendo il pulsante "Bypass Effetto" si può bypassare l'effetto della traccia.

Ogni traccia è dotata anche di un compressore integrato, anch'esso di tipo pre-fader, ma "post EQ": significa che l'audio passa prima attraverso i due effetti in Insert, poi arriva all'EQ e infine al compressore.



Il cursore Threshold consente di regolare l'intensità della compressione che verrà aggiunta al segnale. Con il cursore si definisce un valore soglia (Threshold). Se il segnale supera questo livello, il Compressore riduce il segnale. O in altre parole: la compressione aumenta, via via che si sposta il cursore verso destra. La riduzione del guadagno indica di quanto viene attenuato il guadagno o il volume.

⇒ Potete anche selezionare un preset all'interno del menu a tendina dei preset del Compressore.

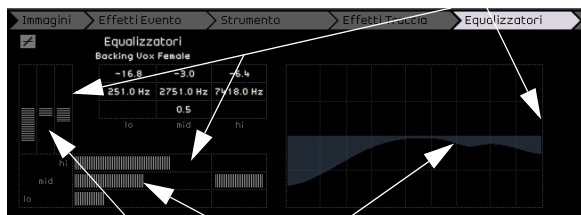
Il Compressore può essere bypassato premendo il pulsante "Bypass Compressore".

La scheda Equalizzatori

La scheda consente di accedere ad un equalizzatore con tre bande di frequenza. L'equalizzatore "lo" (low shelf) opera sulle basse frequenze (toni bassi), l'equalizzatore parametrico "mid" sulle frequenze medie, l'equalizzatore "hi" (high shelf) opera invece sulle alte frequenze (toni acuti).

L'equalizzatore "lo" (low shelf) opera sulle basse frequenze, l'equalizzatore parametrico "mid" sulle frequenze medie, l'equalizzatore "hi" (high shelf) opera invece sulle alte frequenze.

Toni acuti (Hi EQ)



Frequenze medie (Parametric Mid EQ)

Toni bassi (Low EQ)



Regolazione della frequenza

Potete regolare la frequenza di ogni EQ cliccando sul cursore della frequenza e trascinandolo verso sinistra o destra.



Regolazione del livello (guadagno)

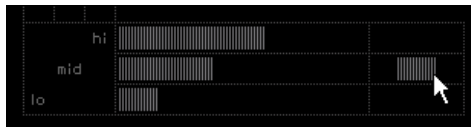
Potete regolare i livelli EQ agendo sul cursore del guadagno che enfatizza o attenua la banda dei bassi, medi o degli acuti.

Per fare ciò, cliccate e trascinate il cursore verso l'alto o verso il basso.



Regolazione della larghezza di banda

L'equalizzatore medio è un EQ parametrico e, pertanto, è possibile ampliare o ridurre la sua gamma di frequenza. Per fare ciò, fare clic sul cursore Frequenza Media e trascinarlo verso destra per ampliare l'intervallo e verso sinistra per ridurlo.



Preset Equalizzatore e Bypass Equalizzatori

Sequel fornisce una serie di preset di equalizzazione integrati; per accedervi basta cliccare sul campo dei preset e scegliere quello desiderato nel menu a tendina. Premendo il pulsante di reset si ripristinano tutte le impostazioni dell'equalizzatore.

Per bypassare l'equalizzatore basta cliccare sul pulsante "Bypass Equalizzatori".

Bypass equalizzatori



La scheda Effetti Globali

Ogni progetto può avere due effetti in mandata (send), i cosiddetti "Effetti Globali". E' possibile selezionare come effetto globale qualsiasi effetto tra quelli disponibili.

Usando gli effetti globali è possibile ridurre il carico della CPU del computer. Se ad es. avete intenzione di applicare lo stesso effetto riverbero su tutte le tracce, potete creare un effetto riverbero "globale" e usare il cursore di Quantità (come descritto più avanti) per inviare il segnale al effetto.



Ogni effetto globale è dotato di preset; per accedervi basta cliccare sul campo "Preset Effetto".

Dal menu potete scegliere il preset Fate clic sul pulsante Chiudi per chiudere la finestra dei preset.

⇒ Si noti che gli effetti globali sono unici per il progetto; gli effetti in questa scheda non cambiano se passate ad un'altra traccia.

Per informazioni sui singoli effetti e relativi parametri, si rimanda al capitolo ["Panoramica degli effetti"](#) a pag. 103.

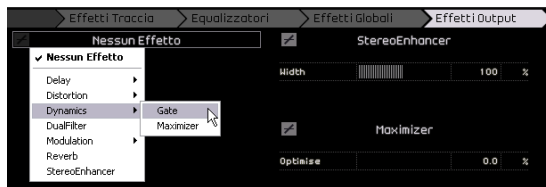
Il cursore Quantità

Per regolare la quantità di segnale da applicare alla mandata potete usare il cursore Quantità. Potete disattivare una mandata per una particolare traccia cliccando sul relativo pulsante Bypass.



La scheda Effetti Output

Potete applicare due effetti personalizzati e due effetti output fissi al canale Master. Analogamente agli effetti traccia, anche questi sono effetti di tipo "pre-fader".



I due effetti fissi sono Maximizer e StereoEnhancer. Sono entrambi controllabili tramite un fader e un pulsante di Bypass.

L'effetto "Maximizer" aumenta il volume totale senza provocare distorsioni in uscita.

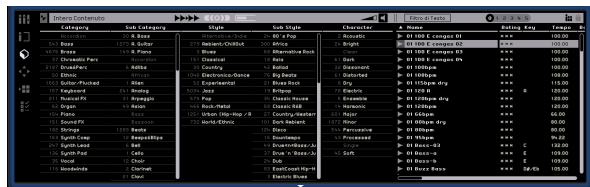


"StereoEnhancer" allarga l'immagine stereo in modo da dare al progetto un senso di maggiore spazialità.

Per informazioni sui singoli effetti e relativi parametri, si rimanda al capitolo ["Panoramica degli effetti"](#) a pag. 103.

La sezione MediaBay

MediaBay è un browser per i loop audio e strumentali, per i preset degli strumenti e delle tracce. Il browser è estremamente utile perché consente di digitare il nome da cercare nell'apposito campo in alto nella sezione e, inoltre, di definire i tag (etichette), ossia gli attributi per i file multimediali, in modo da poter restringere la ricerca.



Filtrare i file multimediali

I tag predefiniti per i file multimediali inclusi, comprendono voci come Category/Sub Category, Style/Sub Style, Character, Rating, Tempo, Bars & Beats e molti altri.

| Category | Sub Category | Style | Sub Style | Character |
|----------------|--------------|-------------------|------------------|------------|
| Accordion | | | | Acoustic |
| Bass | A. Bass | Alternative/Indie | 90's Pop | Bright |
| Bass | E. Bass | Reggae/Chillout | Africa | Clean |
| Bass | Other | Blues | Alternative Rock | Dark |
| Chromatic Perc | Synth Bass | Classical | Balto | Distorted |
| Drum/Perc | | Country | Ballad | Dry |
| Ethnic | | Electronica/Dance | Big Beats | Electric |
| Guitar/Plucked | | Experimental | Blues Rock | Ensemble |
| Keyboard | | Jazz | Britpop | Harmonic |
| Rustical FX | | Pop | Classic House | Minor |
| Organ | | Rock/Pop | Classic R&B | Percussive |
| Piano | | Rock/Pop | Country/Mexican | Processed |
| Sound FX | | World/Ethnic | Dark Ambient | Single |
| Strings | | | Blues | Soft |
| Synth Lead | | | Downbeat | |
| Synth Pad | | | Drum n. Bass/J | |
| Synth Pad | | | Sub | |

La Pagina MediaBay è costituita da cinque colonne (o "filtri") utili per restringere il campo di ricerca dei file multimediali. Fate clic su una delle voci elencate nella colonna in modo da visualizzare solo i file contenenti quell'attributo. I risultati appaiono sul lato destro della Pagina MediaBay. Dopo aver impostato il filtro category, saranno disponibili solo le sub category, style e sub style per i quali sono stati trovati dei file; tutte le altre verranno colorate di grigio. Il numero visualizzato prima del nome di un filtro indica quanti file rispondono ai criteri di ricerca utilizzati.

Se state lavorando sulla pagina MediaBay, potete utilizzare le frecce direzionali per navigare tra le diverse colonne e premere [Ctrl]/[Command]+[Spazio] per selezionare o de-selezionare la voce di filtro corrente.

In alto a sinistra nella sezione MediaBay è visibile il menu a tendina per la selezione dei contenuti. Dal menu potete scegliere il contenuto all'interno del quale effettuare la ricerca.



Nonostante Sequel venga fornito con migliaia di loop di elevata qualità, potreste voler aggiungere dei loop provenienti da altre librerie o contenuti creati da voi stessi. Per tenere separati i File del Produttore (contenuti di fabbrica) dalle proprie librerie personalizzate, Sequel possiede una struttura a cartelle, che consente una chiara organizzazione dei file multimediali. Per aggiungere una nuova libreria proveniente da un CD o da un DVD, create una nuova sottocartella all'interno della cartella "VST Sound" che si trova sul vostro hard disk, assegnate un nome riconoscibile per questa libreria e copiate tutti i relativi file all'interno della sottocartella. Se i vostri contenuti si trovano in un'altra posizione, create una scorciatoia/alias per questa sottocartella. Potrete in seguito navigare all'interno di questa cartella, selezionandola dal menu a tendina di selezione dei contenuti nella pagina MediaBay.

Selezionando l'opzione "Contenuto Utente" appariranno visualizzati solo i file che avete aggiunto alla rispettiva cartella sul disco rigido. I loop che vengono aggiunti alla pagina MediaBay tramite drag&drop vengono salvati automaticamente nella cartella Contenuto Utente, vedere ["Aggiunta di contenuti"](#) a pag. 73. Potete definire la posizione della cartella Contenuto Utente nella sezione relativa alle Impostazioni Programma, vedere ["La sezione Impostazioni Programma"](#) a pag. 80.

⇒ Dopo che avete aggiunto i nuovi contenuti in Sequel, MediaBay deve "apprendere" quali contenuti sono stati aggiunti e cercare questi nuovi contenuti. Su PC, ciò avviene in maniera automatica quando il programma è in modalità Stop, per cui accertatevi che Sequel non sia in modalità Riproduzione durante l'aggiunta dei loop. Su Mac, dopo aver aggiunto i nuovi contenuti sarà necessario riavviare Sequel.

Per effettuare una ricerca basata sugli attributi, selezionate il file in modo da visualizzato nella parte destra della sezione MediaBay, cliccate sulle colonne dei tag e selezionate un valore per il tag dal menu a tendina, o inserite un nuovo valore numerico (a seconda del tipo di tag).

Visualizzazione di loop, suoni e tracce

Premendo i pulsanti Mostra loop, Suoni e Tracce potete decidere quale tipo di file ricercare.

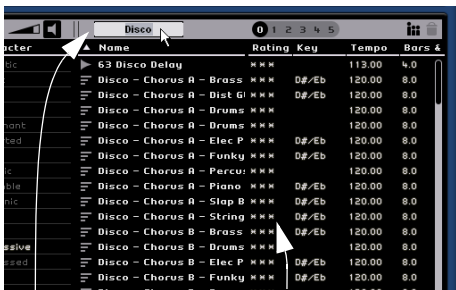
Mostra Suoni Mostra Tracce



Attivando il pulsante “Mostra Loop”, vengono visualizzati solo i loop audio e strumentali. Il pulsante “Mostra Suoni” permette di cercare i preset di strumenti e delle tracce strumento, mentre il pulsante “Mostra Tracce” cerca i preset delle tracce audio.

Ricerca per nome file

Nella parte superiore destra della pagina MediaBay si trova il campo Filtro di Testo. Potete qui inserire un nome da ricercare. Premere [Invio] per vedere i risultati della ricerca nel riquadro a destra.



Campo di ricerca

Risultati della ricerca

Impostare un Filtro Valutazione

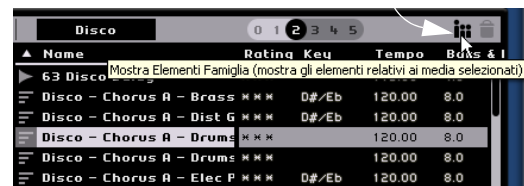
Accanto al precedente si trova il Filtro di Valutazione. Con il filtro potete scremare automaticamente loop e patch che avete valutato come scadenti. Tutti i file con una valutazione inferiore a quella selezionata saranno ignorati.



Mostra Elementi Famiglia

Quando selezionate un loop, sulla destra appare il pulsante “Mostra Elementi Famiglia”. Premendo questo pulsante, verranno cercati solo i loop appartenenti ad una stessa famiglia.

Mostra Elementi Famiglia



Appare anche il menu con i nomi delle varie famiglie; potete scorrere tutte le famiglie di loop presenti in Sequel.



Indietro

Nome Famiglia

Premendo il pulsante Indietro, visibile in alto a sinistra nella sezione, potete ritornare al menu precedente.

Elimina media selezionati

Accanto al pulsante “Mostra Elementi Famiglia” è visibile il pulsante “Elimina media selezionati”. Per rimuovere un file multimediale, basta selezionare il loop, il preset della traccia o dell'effetto e premere questo pulsante. Nella finestra di dialogo che appare, potete confermare se intendete ri-

muovere definitivamente il file. Confermate la rimozione o premete “Annulla” per chiudere la finestra di dialogo senza cancellare il file.



⇒ Questo pulsante compare solamente per i Contenuti Utente. I loop dei Contenuti di Fabbrica non possono essere cancellati.

Reset Filtri

Per azzerare tutti i filtri, premete il pulsante “Reset Filtri” visibile in alto a sinistra nella pagina.



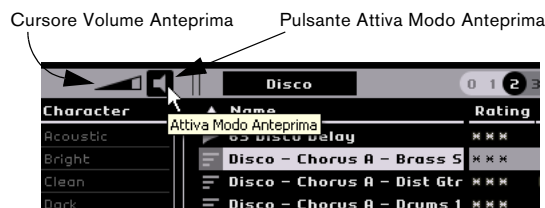
Aggiunta di file multimediali al progetto

Una volta trovato il multimediale desiderato, potete cliccare sul risultato della ricerca e rilasciarlo direttamente nella zona Arrange; se lo desiderate, potete anche attivare il preascolto (cfr. più avanti).

Anteprima dei file multimediali

In cima alla pagina MediaBay, in posizione centrale si trova il cursore “Volume Anteprima” e il pulsante “Attiva Modo Anteprima”. Se è attiva la Modalità Anteprima potete cliccare sul loop o sul suono per ascoltarlo in anteprima. Per fermare l'anteprima, fate nuovamente clic. Se attivate il pre-ascolto mentre state riproducendo il progetto, per l'anteprima verrà usato il tempo e la tonalità del progetto. Se invece desiderate ascoltare il file in anteprima con il suo tempo e la tonalità originale, dovete prima fermare la riproduzione. Con il cursore “Volume Anteprima” potete regolare il livello di preascolto. Per aumentare o diminuire il volume basta cliccare e trascinare il cursore del mouse. Quando si trascina un file dalla pagina MediaBay alla Zona Arrange, verrà utilizzato il Volume Anteprima, ma solo se si trascina il file in un'area vuota, creando una nuova traccia.

Fate clic sul pulsante “Attiva Modo Anteprima” per disattivare la funzione Anteprima.

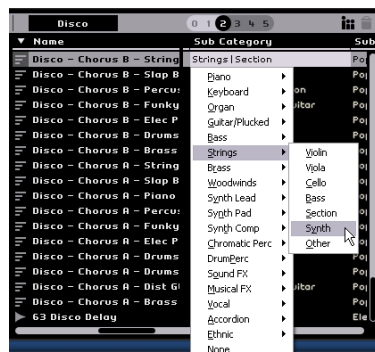


Modifica degli attributi dei file multimediali

Potete anche cambiare gli attributi associati ad un determinato file. Basta fare clic sul corrispondente Loop, Suono o Traccia nella pagina MediaBay ed eseguire una delle seguenti operazioni:

- Per modificare il rating (valutazione), fate clic nel campo corrispondente per evidenziarlo, quindi impostate il valore desiderato.
- Per modificare gli attributi Name, Tempo, o Bars & Beats, fate clic nel campo corrispondente per evidenziarlo, quindi fate clic nuovamente e inserite un nuovo valore.
- Per modificare gli attributi Key, Sub Style e Sub Category, fate clic nel campo corrispondente per evidenziarlo, quindi fate clic nuovamente per aprire un menu a tendina da cui scegliere un nuovo valore.
- Per modificare l'attributo Character, fate clic nel campo corrispondente per evidenziarlo, quindi fate clic nuovamente per aprire una finestra di dialogo da cui modificare le impostazioni.

⇒ E' possibile selezionare diversi file contemporaneamente e modificare i relativi tag tutti in una sola volta, tenendo premuto [Shift] o [Ctrl]/[Command].



Aggiunta di contenuti

Potete trascinare eventi, parti e anche intere cartelle all'interno della pagina MediaBay. Verrà salvato un duplicato dei file corrispondenti nella posizione "Contenuto Utente" specificata nella pagina Impostazioni Programma.

Selezionate un evento e trascinatelo all'interno della pagina MediaBay. Se trascinate un evento audio, si apre la finestra di dialogo "Salva Loop Audio". Se trascinate una parte strumentale, si apre la finestra di dialogo "Salva Loop MIDI".

Nella finestra potete selezionare i metadati da applicare al loop, in base agli attributi elencati a sinistra della finestra stessa. Cliccate accanto all'attributo e scegliete un valore nel menu a tendina che appare. Impostando gli attributi sarà molto più facile per voi organizzare e ritrovare i file in seguito.

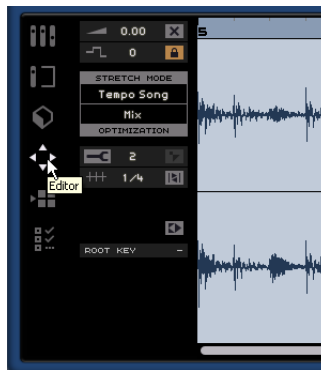


Potete anche assegnare un nome al loop inserendolo nel campo visibile in fondo alla finestra.

Fate clic su "OK" per aggiungerlo al vostro Contenuto Utente.

La sezione Editor

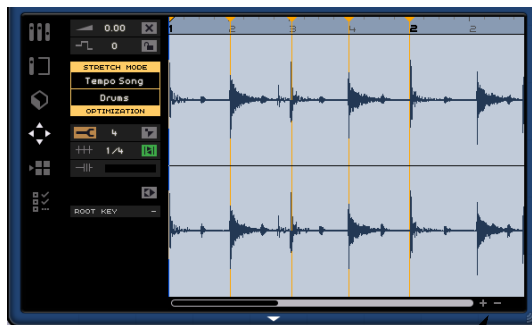
La sezione Editor permette di modificare gli eventi audio e le parti strumentali con funzioni di editing avanzato, fra cui l'audio warp, l'inversione e la quantizzazione. La sezione Editor appare vuota finché non selezionate un evento nella zona Arrange. Una volta selezionato l'evento audio, la sezione si trasforma in un editor di campioni. Se avete selezionato una parte strumentale, comparirà il Key Editor.



L'editor dei Campioni

L'Editor dei Campioni consente di editare i file audio.

L'evento audio selezionato appare visualizzato al centro della sezione Editor: il file audio appare rappresentato in dettaglio con la relativa forma dell'onda.



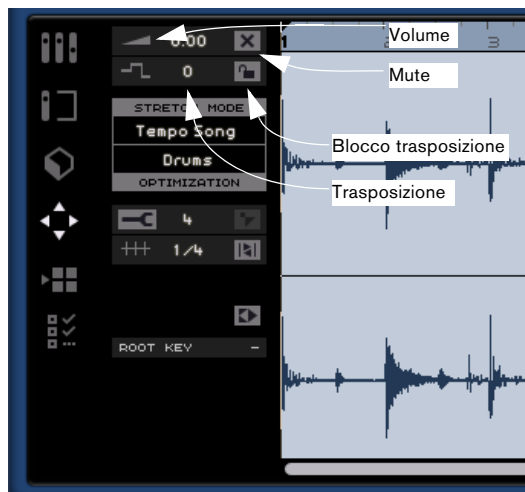
Ingrandimento e riduzione

Potete ingrandire o ridurre la parte premendo i pulsanti "+" o "-" visibili in basso a destra. Oppure potete cliccare sul righello, sul bordo superiore della finestra dell'editor; trascinate il cursore verso l'alto per rimpicciolire i dettagli, verso il basso per ingrandirli. Una volta ingrandita l'immagine potete usare la barra di scorrimento sul bordo inferiore della finestra per scorrere l'immagine verso sinistra o destra.

⚠ Modificando le impostazioni evento per le funzioni Stretch Mode, Optimization, Quantizza e Swing, o usando la funzione Blocco Trasposizione, tutte le copie dell'evento interessato, vengono modificate di conseguenza nella Zona Arrange. Tuttavia, il file originale nella pagina MediaBay non ne verrà influenzato.

Inserimento del silenzio

Per inserire il silenzio in un evento dovete selezionare una sezione dell'evento (cliccate e trascinate per creare la selezione); quindi premete il tasto [Delete] o [Backspace] della tastiera del computer. Questa modifica non è distruttiva e non influisce in alcun modo sul file audio.



Volume

Potete regolare il volume dell'evento. Questa regolazione è indipendente dal volume della traccia.

- Per modificare il volume basta cliccare e trascinare il cursore verso l'alto o il basso.
- Oppure fate doppio clic e inserite un valore compreso fra -64 e 24. Il valore predefinito è zero.

Mute

Potete silenziare l'evento premendo il pulsante "Mute". Premete di nuovo il pulsante per rendere di nuovo udibile l'evento.

Trasposizione

Potete modificare la tonalità dell'evento regolando il valore di trasposizione.

- Per modificare la tonalità basta cliccare e trascinare il cursore verso l'alto o il basso.
- Oppure fare doppio clic e inserire un valore compreso fra -24 e 24. Il valore predefinito è zero.

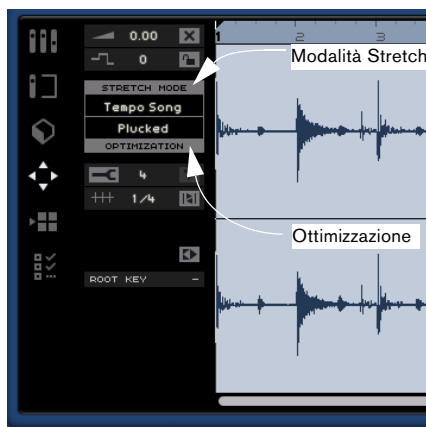
Blocco trasposizione

Attivando questa funzione, il valore originale di trasposizione dell'evento verrà "congelato". L'evento non seguirà più le modifiche di trasposizione globali nel progetto.

Modalità Stretch

Con questa funzione potete attivare la modalità di stretch preferita: "Tempo Song" o "Originale"; per passare da una modalità all'altra basta cliccare.

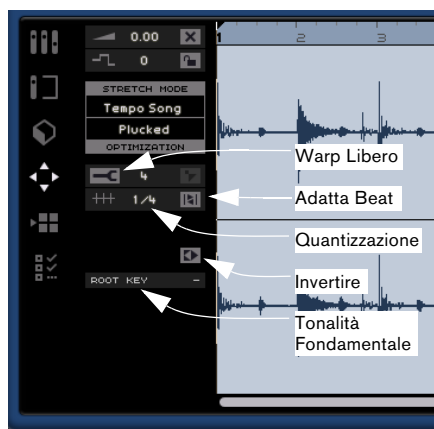
- Se attivate l'opzione "Tempo Song" il tempo dell'evento viene vincolato al tempo del progetto. Questa funzione non quantizza l'audio, ma adatta la dimensione dell'evento in modo che venga riprodotto a tempo di progetto.
 - Con l'opzione "Originale" l'evento mantiene il tempo originale. Cliccando su "Originale" qualsiasi modifica apportata al file con la modalità di stretch "Tempo Song" viene azzerata. Se riattivate la modalità "Tempo Song" le modifiche apportate vengono ripristinate.
- Non sono prese in considerazione le impostazioni eseguite con lo strumento Warp Libero, vedere ["Warp Libero \(modalità "Tempo Song"\)"](#) a pag. 75.



Ottimizzazione

A seconda del tipo di strumento registrato nel file audio, potete scegliere diverse opzioni per ottenere i migliori risultati di stretch possibili. Ad esempio, scegliete l'opzione "Drums" per gli strumenti a percussione o l'opzione "Solo" per un assolo di strumenti a fiato. "Mix" è l'opzione predefinita ma può convenire provare anche le altre opzioni se i risultati non vi soddisfano.

Invertire



Questa funzione inverte l'audio selezionato, analogamente a quanto accade riproducendo un nastro al contrario. Potete anche selezionare una regione e applicare la funzione Invertire solo a quella selezione. Facendo clic sul pulsante Invertire, tutte le etichette di warp impostate (vedere più avanti) fino a quel momento verranno cancellate.

⚠ Se avete numerose copie di un evento e usate la funzione Invertire per una di esse, sarà modificato solo quell'evento specifico. Tutte le altre copie rimarranno come sono. Cambia il colore dell'evento modificato.

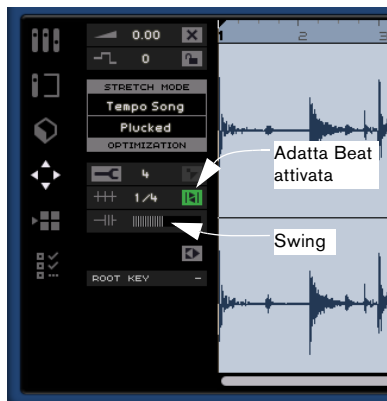
Quantizzazione (modalità “Tempo Song”)

Scegliete un valore di quantizzazione dal menu a tendina da usare per tutte le funzioni correlate alla quantizzazione, quali swing e terzine. Questo valore determina anche la risoluzione della griglia nell'Editor dei Campioni.

Adatta Beat (modalità “Tempo Song”)

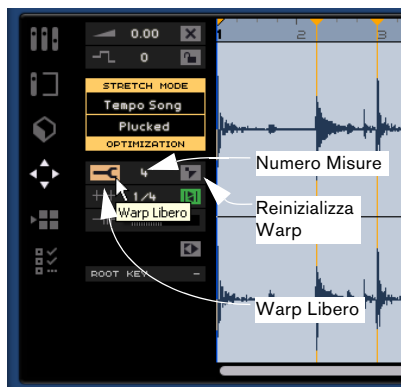
La funzione Adatta Beat esegue una quantizzazione automatica dell'evento audio rispetto al tempo di progetto, basata sul valore di quantizzazione. Per maggiori informazioni, si rimanda al capitolo [“Funzionalità avanzate”](#) a pag. 82.

Swing (modalità “Tempo Song”)



L'opzione Swing appare se è stata attivata la funzione “Adatta Beat”. Con questa opzione potete aggiungere un ritmo “swing” all'evento audio. Per aggiungere più o meno swing, basta cliccare e trascinare il cursore verso sinistra o destra. Il risultato dipende dal valore di quantizzazione che avete scelto. Se, ad esempio, avete scelto un valore di quantizzazione basato su note di ottavi, la regolazione d'intensità dello swing avrà effetto solo sugli ottavi.

Warp Libero (modalità “Tempo Song”)



“Warp Libero” consente di regolare manualmente il modo in cui l'audio si allinea alle misure e ai quarti, cioè in sostanza, “adatta” l'audio. E' possibile trascinare le etichette di Warp e spostarle a sinistra o a destra per modificare il tempo ed eseguire il timestretch sull'audio. Facendo clic sul pulsante “Adatta Beat” potete visualizzare la griglia di Quantizzazione (che varia a seconda del valore impostato

nel menu a tendina Quantizza) e modificarla con lo strumento Warp. Per maggiori informazioni, vedere [“Quantizzazione Audio e Warp” a pag. 84.](#)

⇒ Le impostazioni di warp sono salvate con il progetto.

⚠ Se avete numerose copie di un evento e usate la funzione Warp Libero per una di esse, sarà modificato solo quell'evento specifico. Tutte le altre copie rimarranno come sono. Cambia il colore dell'evento modificato.

Numero Misure

Qui potete inserire direttamente la durata dell'evento audio, espresso in misure. La funzione è molto utile se la durata dell'evento audio non è stata rilevata, ma sapete per certo che è espressa in misure.

Reinizializza Warp

Reinizializza Warp azzerava tutte le modifiche eseguite con lo strumento Warp Libero attivato. Questa funzione cancella tutte le etichette di warp e riporta battute e quarti ai propri valori originari. Viene disattivata anche la modalità Adatta Beat.

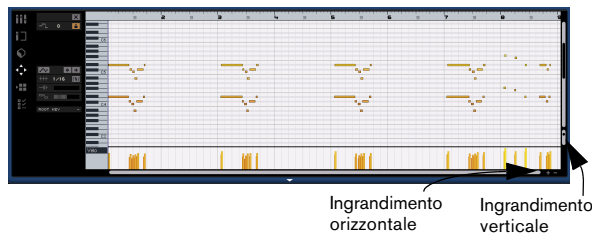
Se la sezione Stretch Mode/Optimization è evidenziata, ciò sta ad indicare che è stata applicata la funzione Warp Libero all'evento audio attivo.

Root Key (Tonalità Fondamentale)

Indica la tonalità (la, si bemolle, do diesis, ecc.) dell'evento. La tonalità non apparirà visualizzata qui se l'informazione non è contenuta nei metadati.

Il Key Editor

Questo editor consente di apportare varie modifiche alla parte strumentale. La parte strumentale selezionata nella zona Arrange appare visualizzata al centro del Key Editor. Qui potrete spostare, modificare e persino disegnare i dati.



Potete ingrandire o ridurre la parte premendo i pulsanti “+” o “-” visibili in basso a destra. Oppure potete cliccare sul righello, sul bordo superiore della finestra dell'editor; trascinate il cursore verso l'alto per rimpicciolire i dettagli, verso il basso per ingrandirli. Una volta ingrandita l'immagine potete usare la barra di scorrimento in basso per scorrere l'immagine verso sinistra o destra, e la piccola barra di scorrimento sul bordo destro per scorrere verso l'alto o il basso. In alternativa potete anche agire sulla rotellina del mouse per scorrere l'immagine verso l'alto e il basso, oppure premere [Shift]+ la rotellina del mouse per scorrere verso sinistra e destra.

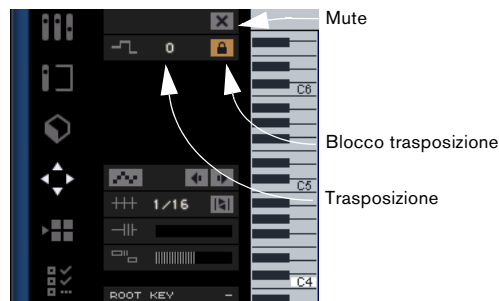
Il cursore sul bordo destro della finestra permette di ingrandire il Key Editor. Potete così ingrandire o ridurre la visualizzazione delle note e della tastiera del pianoforte virtuale, visibile sul lato sinistro.

Potete cliccare sulla tastiera del pianoforte virtuale per riprodurre uno specifico pitch (altezza del suono).

Le più importanti funzioni di editing che si possono eseguire con questo editor sono descritte nella sezione [“Key Editor” a pag. 23.](#)

Mute

Potete silenziare la parte strumentale premendo il pulsante “Mute”. Premete di nuovo il pulsante per rendere di nuovo udibile la parte.



Trasposizione

Potete modificare la tonalità dell'evento regolando il valore di trasposizione.

Per modificare la tonalità basta cliccare e trascinare il cursore verso l'alto o il basso.

Oppure fare doppio clic e inserire un valore compreso fra -24 e 24. Il valore predefinito è zero.

Blocco trasposizione

Attivando questa funzione, il valore originale di trasposizione dell'evento verrà "congelato". L'evento non seguirà più le modifiche di trasposizione globali nel progetto.

Valore di quantizzazione

Dal menu a tendina scegliete un valore di quantizzazione. Questo verrà utilizzato per tutte le funzioni correlate alla quantizzazione, quali swing e terzine. Questo valore determina anche la risoluzione della griglia nel Key Editor.



Attiva Terzine

Se la funzione è attiva, potete inserire le terzine in una parte strumentale. La risoluzione delle terzine che possono essere inserite dipende dal valore di quantizzazione specificato.

Esegui Quantizzazione

Attivando la funzione "Esegui Quantizzaz." (o premendo [Q] sulla tastiera del computer) tutte le note verranno spostate alla misura o al movimento più vicino, in base al valore di quantizzazione impostato. Se, ad esempio, avete scelto un valore di quantizzazione basato sui quarti, tutte le note saranno spostate alla più vicina nota da un quarto.

Swing

Il cursore Swing permette di aggiungere un andamento ritmico swing alle parti strumentali. Per spostare le note basta cliccare e trascinare il cursore verso sinistra o destra. Le note interessate da questa funzione dipendono dal valore di quantizzazione che avete scelto. Se, ad esempio, avete scelto un valore di quantizzazione basato su note di ottavi, la regolazione d'intensità dello swing avrà effetto solo sugli ottavi.

Cursore Legato

Questo cursore consente di regolare l'effetto Legato nella parte strumentale selezionata. Con il Legato si ottiene un'esecuzione morbida e priva di interruzioni percettibili fra le note. Quando si aumenta il Legato, ogni nota è allungata in modo da rendere impercettibile l'attacco fra le due note consecutive. Diminuendo l'intensità del legato si creano note più brevi, con un effetto più "staccato".

Registrazione Step Attivata

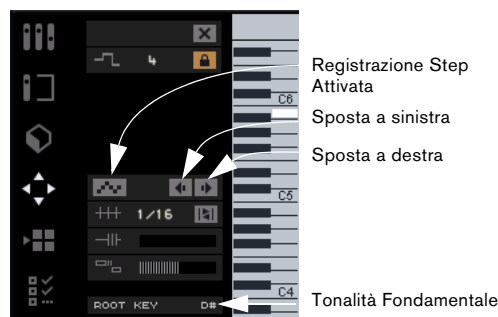
Questa funzione consente di inserire i dati strumentali, nota per nota, movimento per movimento, utilizzando la tastiera MIDI o il controller. La funzione è molto utile per inserire rapidamente le parti strumentali.

Quando la funzione è attiva, il pulsante abilita la modalità di registrazione passo-passo di Sequel. Appare così una linea blu verticale che indica la posizione: ogni volta che premete un tasto, una nuova nota viene inserita in corrispondenza della linea blu verticale. La durata della nota è definita dal valore di quantizzazione.

Potete usare i tasti cursore sinistro/destro della tastiera per spostare la linea verticale.

Sposta a sinistra

Il pulsante sposta la nota selezionata verso sinistra; l'entità del movimento dipende dal valore di quantizzazione.



Sposta a destra

Il pulsante sposta la nota selezionata verso destra; l'entità del movimento dipende dal valore di quantizzazione.

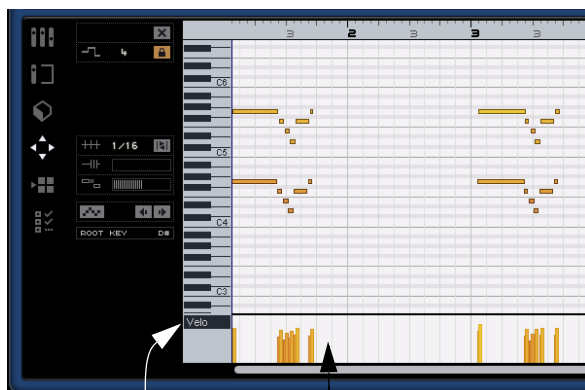
Root Key (Tonalità Fondamentale)

Indica la tonalità (la, si bemolle, do diesis, ecc.) della parte. Se l'informazione non è disponibile (ad es. non figura fra gli attributi), non apparirà visualizzata qui. Per le parti che sono state appena registrate dovrebbe apparire visualizzata la tonalità definita per il progetto.

Corsia Controller (Velocity, Pitch Bend, ecc.)

La Corsia Controller permette di aggiungere o modificare dati MIDI, come la velocity, e i dati dei controller. In genere questa sezione viene usata per editare la velocity, il pitch bend e i numeri dei controller per sustain, ecc.

Cliccando sul menu a tendina della Corsia Controller potete decidere quali dati controller visualizzare o modificare.



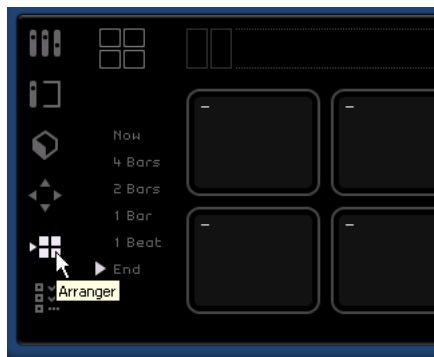
Menu a tendina Corsia

Corsia Controller

Per maggiori informazioni sulla modifica dei dati controller, si rimanda al capitolo [“La Corsia Controller”](#) a pag. 25.

La sezione Arranger

La sezione Arranger consente di modificare il progetto creando vari arrangiamenti. Potrete eseguire il progetto in modo non lineare e sbizzarrirvi così nelle vostre performance dal vivo.



Anzitutto dovrete creare parti che contengano gli arrangiamenti. Controllate che il pulsante “Mostra Traccia Arranger” sopra l'elenco tracce sia attivo, vedere [“Mostra Traccia Arranger”](#) a pag. 52.

Mostra Traccia Arranger Traccia Arranger – parte “A”



Pad “A”

Premete e tenete premuto il tasto [Alt]/[Option] mentre spostate il mouse nella traccia Arranger. Il cursore assume la forma di una matita. A questo punto, cliccate e trascinate per creare una parte Arranger.

I Pad

I 16 tasti di forma rettangolare visibili al centro della sezione Arranger sono chiamati “pad”. Ogni parte Arranger che create nella traccia Arranger può essere rappresentata da uno di questi pad. Potete accedere al massimo a 16 parti Arranger per volta, dal momento che vi sono solo 16 pad disponibili.



Assegnazione Pad

Fate [Alt]/[Option]-click sul bordo superiore del pad per attivare un menu a tendina; qui potete scegliere quale parte di arrangiamento collegare a questo pad. Potete decidere di non assegnare alcun pad o di cliccare su “Stop”.

Nome del Pad

Fate [Alt]-clik in fondo al pad e assegnate il nome desiderato.

Modalità Pad

Sequel prevede due modalità di arrangiamento; potete passare da una all'altra in fase di riproduzione. E' possibile scegliere fra “Live Pads” e “Riproduzione in sequenza” (per una descrizione più dettagliata di queste modalità, si rimanda al capitolo [“Tutorial 4: Modalità Live e Riproduzione in Sequenza \(Chain\)”](#) a pag. 35).

Live Pads (Modalità Live)



In questa modalità di esecuzione potete cliccare su un qualsiasi pad per riprodurlo. La parte di arrangiamento verrà eseguita in loop finché non cliccherete su un altro pad o premete il tasto Stop. Per attivare il pad potete anche premere il corrispondente tasto sulla tastiera del computer.

Modalità Riproduzione in sequenza



In modalità di riproduzione in sequenza, potete definire l'ordine in cui verranno riprodotte le parti di arrangiamento.

Basta selezionare i singoli pad nell'ordine in cui desiderate eseguirli. Per attivare il pad potete anche premere il corrispondente tasto sulla tastiera del computer ed aggiungerlo così alla Sequenza Corrente. Via via che selezionate i pad, la sequenza corrente si riempie. La “Sequenza Corrente” appare in alto nella sezione Arranger, ed è attiva solo nella modalità “Riproduzione in sequenza”.

Pulsanti di scorrimento: sinistra/destra

Potete scorrere la sequenza corrente con gli appositi pulsanti visibili a sinistra.

Cursore di inserimento

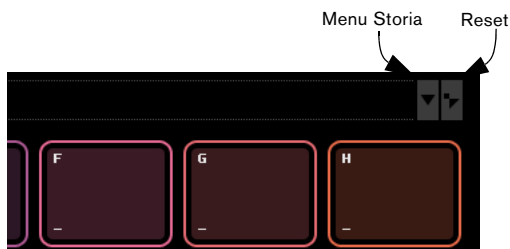
Con il cursore di inserimento potete inserire una parte Arranger all'interno della "Sequenza Corrente". Fare clic e trascinare il cursore verso sinistra o destra nella posizione desiderata; cliccare su un pad per inserirlo nella sequenza corrente, in corrispondenza del cursore.

Cursore di inserimento



Menu Storia

Con il menu Storia potete salvare le varie sequenze create per usarle in seguito. Cliccate per attivare il menu a tendina. A questo punto potete selezionare un numero e inserire una sequenza. Selezionate un altro numero: la sequenza precedente viene memorizzata.



Reset

Premendo il pulsante di reset potete azzerare la sequenza corrente.

Per maggiori informazioni sulla sezione Arranger e sulle parti di arrangiamento si rimanda al capitolo "[Tutorial 4: Modalità Live e Riproduzione in Sequenza \(Chain\)](#)" a [pag. 35](#).

La sezione Impostazioni Programma

La sezione Impostazioni Programma vi permette di definire tutte le principali impostazioni in Sequel.



Progetti Sequel



Cartella Progetto

Fate clic su questo campo per selezionare la directory del disco rigido in cui salvare i progetti. Appare una finestra di dialogo che vi permette di cercare la cartella desiderata sul disco rigido, o di creare una nuova cartella tramite l'opzione Crea.

Contenuto Utente

Cliccate su questo campo per specificare dove salvare i contenuti da voi creati. Appare una finestra di dialogo che vi permette di cercare la cartella desiderata sul disco rigido, o di creare una nuova cartella tramite l'opzione Crea.

Una volta definito questo percorso, tutti i contenuti da voi creati verranno memorizzati in questa cartella. Se avete dei file multimediali che desiderate usare in Sequel, potete copiarli in questa cartella; i file appariranno visualizzati all'interno di MediaBay.

Potete trascinare eventi, parti e anche intere cartelle all'interno della pagina MediaBay. Di conseguenza questi verranno aggiunti automaticamente alla cartella Contenuto Utente, vedere "[Aggiunta di contenuti](#)" a [pag. 73](#).

Azione all'avvio

Con questo menu a tendina decidete quale funzione dovrà eseguire Sequel all'avvio: creare un nuovo progetto o caricare l'ultimo progetto su cui stavate lavorando.

Impostazioni Audio

| | Impostazioni Audio | | |
|--------------------|---------------------------------|----------|------------|
| Connessione Audio | ASIO DirectX Full Duplex Driver | Setup... | Ripristina |
| Selettore Uscite | Stereo Out | | |
| Formato Registraz. | 16 Bit | | |

Connessione Audio

Cliccando qui si apre un menu a tendina in cui potete scegliere il driver ASIO da usare per la riproduzione audio.

- Cliccate sul pulsante “Setup...” per visualizzare il pannello di controllo dell'interfaccia audio.
- Cliccate su “Ripristina” per resettare le impostazioni del driver ASIO.

Selettore Uscite

Cliccando qui si attiva un menu a tendina in cui potete scegliere l'uscita desiderata sull'interfaccia che desiderate usare per il progetto.

Formato Registrazione

Qui potete scegliere il bit rate da usare per la registrazione. Due sono le opzioni disponibili:

- 16 Bit è il formato usato per i CD.
- 24 Bit offre una qualità nettamente superiore rispetto a 16 Bit, ma richiede più spazio sull'hard disk.

Interfaccia Utente

| | Interfaccia Utente |
|-----------------|---|
| Colore Pannello |  |
| Mostra Consigli | <input checked="" type="checkbox"/> |

Colore Pannello

Potete usare l'apposito cursore per cambiare i colori della finestra principale di Sequel.

Mostra Consigli

Attivando questa funzione verranno visualizzate informazioni relative al pulsante o all'oggetto su cui è stato posizionato il cursore del mouse.

Opzioni

| | Opzioni | | |
|--------------------------|--|--|---|
| Registrazione Strumento | <input type="checkbox"/> Auto Quantiz. | <input checked="" type="radio"/> Metodo di Posizionamento Eventi | |
| Metronomo | <input checked="" type="checkbox"/> Registra | <input checked="" type="checkbox"/> Playback | Livello  |
| Remote Controller Source | USB Audio Device | | |

Registrazione Strumento – Auto Quantiz.

Se attivate questa opzione, tutto ciò che registrerete nella traccia verrà automaticamente quantizzato.

Registrazione Strumento – Metodo di Posizionamento Eventi (solo Windows)

I dati inviati dalle interfacce MIDI all'applicazione, includono le informazioni di temporizzazione (i così detti “timestamp”), necessarie per un corretto posizionamento degli eventi MIDI sulla linea del tempo di Sequel. Può capitare che questi timestamp non siano in sync con le informazioni interne di temporizzazione di Sequel, per cui gli eventi MIDI registrati non saranno posizionati in maniera corretta (generalmente sono “in ritardo”).

Se con il vostro sistema operativo si dovessero verificare dei problemi di temporizzazione degli eventi MIDI registrati, provate a cambiare l'opzione Metodo di Posizionamento Eventi da “A” (usa informazioni di temporizzazione di Sequel) a “B” (usa timestamp MIDI) o viceversa.

Metronomo – Registra/Riproduci

E' possibile attivare o disattivare i pulsanti relativi al Metronomo, per fare in modo che il click sia attivo solamente durante la Registrazione, la Riproduzione o entrambi.

Metronomo – Livello

Si può anche regolare il volume del Metronomo usando il cursore Livello nella sezione Metronomo.

Ingresso Controller Remoto

Se avete controller esterno collegato, usate questo menu a tendina per selezionare l'ingresso corrispondente.

10

Funzionalità avanzate

Introduzione

In questo capitolo presentiamo alcune funzionalità avanzate messe a disposizione da Sequel. Prima di affrontare questo capitolo è necessario avere familiarizzato con i contenuti dei capitoli precedenti.

⇒ Le sezioni seguenti fanno riferimento a progetti tutorial contenuti nella cartella predefinita dei progetti Sequel.

Inserimento del silenzio

Questa funzione consente di inserire il silenzio o di mettere in mute alcune sezioni di un evento audio per eliminare disturbi o click indesiderati. In questo modo potrete, ad esempio, sostituire con il silenzio quelle parti degli eventi audio che contengono rumori.

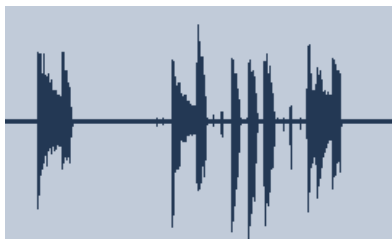
⇒ Il processo non è distruttivo e rende muta solo la sezione audio selezionata.

⚠ Caricate il progetto “Adding Silence 1” contenuto nella cartella “Sequel Tutorial 5”.

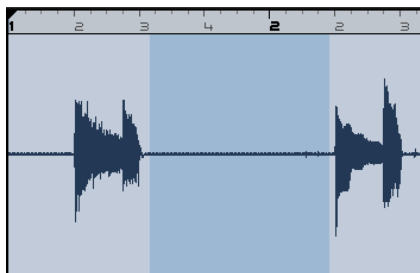
In questo semplice progetto abbiamo una traccia di batteria, una di chitarra e una di organo.

La traccia della chitarra è stata registrata con il microfono collocato davanti all'amplificatore. Per questo motivo si percepisce del rumore negli istanti in cui il chitarrista non suona. Provvediamo adesso ad eliminare questo rumore.

1. Selezionate l'evento “Guitar”.
2. Nella Multizona selezionate la sezione Editor.
3. Quando spostate il mouse sull'Editor dei Campioni, il cursore assume la forma dello strumento di selezione.



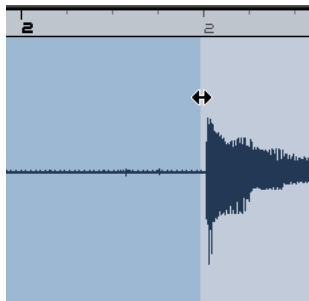
4. Cercate un'area in cui il chitarrista non stava suonando: un'area è proprio all'inizio, e l'altra è compresa fra la prima e la seconda misura. Cliccate e trascinate il cursore per evidenziare la sezione dell'evento. Se necessario, potete anche ingrandire la sezione. Noterete che la sezione è divenuta di colore grigio.



Controllate che la selezione non contenga materiale audio che desiderate conservare.

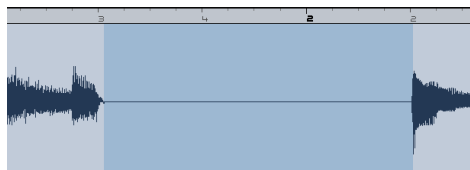
5. Spostate il cursore sul margine sinistro e destro della selezione. Il cursore si trasforma: adesso potete cliccare e trascinare il cursore per regolare con maggiore precisione l'ampiezza della selezione.

Adattate la selezione in modo che sia più vicina possibile all'audio che desiderate conservare.



6. Al termine, premete il tasto [Delete] (Canc) o [Backspace] della tastiera del computer per eliminare la selezione e inserire il silenzio.

Potete continuare ad inserire il silenzio in altre sezioni dell'evento Guitar, se lo ritenete necessario.



⚠ Caricate il progetto "Adding Silence 2" contenuto nella cartella "Sequel Tutorial 5" per ascoltare il progetto in cui è stato inserito il silenzio.

Quantizzazione Audio e Warp

Quantizzazione audio

Le funzioni Quantizzazione e Warp consentono di vincolare gli eventi al tempo del progetto e correggere le parti audio che non sono perfettamente a tempo.

La funzione Quantizzazione di Sequel è automatica ed è molto utile per sincronizzare le tracce della batteria al tempo del progetto.

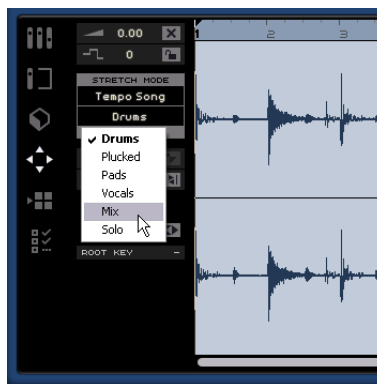
⚠ Caricate il progetto "Audio Quantize" contenuto nella cartella "Sequel Tutorial 5".

In questo progetto abbiamo un evento "Drums" leggermente fuori tempo.



Attivate il metronomo per ascoltare le imprecisioni di esecuzione.

1. Avviate la riproduzione premendo la barra spaziatrice per sentire la batteria che suona fuori tempo.
2. Inserite il metronomo per percepire meglio le imprecisioni di esecuzione.
3. Fate doppio-clic sull'evento "Drums" per visualizzarlo nell'Editor dei Campioni.
4. Passiamo dalla modalità Stretch a "Tempo Song" e scegliamo come ottimizzazione "Mix".



- Anzitutto verificate che sia impostato il numero di misure corretto e che le linee della griglia siano posizionate in corrispondenza dei beat visibili.

Nel nostro esempio le impostazioni sono corrette, quindi lasciamole inalterate.

5. Verificate che il valore di quantizzazione sia impostato su "1/4".

Vedrete che il file audio è vincolato alla più vicina nota da un quarto.

6. Cliccate sul pulsante "Adatta Beat".

In questo modo l'audio sarà automaticamente vincolato al valore di quantizzazione selezionato.



7. Riproducendo il progetto sentirete che adesso è perfettamente a tempo.

Warp Libero

Talvolta può essere necessario apportare qualche lieve modifica manuale ad un evento. In questi casi si rivela molto utile la funzione "Warp Libero". Warp Libero è una sorta di ancora che può essere attaccata a posizioni tempo musicalmente rilevanti nell'audio, ad esempio il primo battito di ogni misura. In questo modo è possibile allungare l'audio e farlo corrispondere a tempo come desiderato.

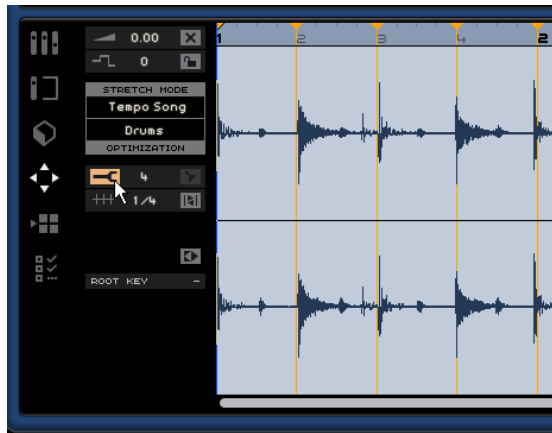
⇒ Leggete con attenzione l'intera sezione "[Quantizzazione audio](#)" a [pag. 84](#) prima di procedere oltre.

⚠ Caricate il progetto "Audio Warp" contenuto nella cartella "Sequel Tutorial 5".

1. Fate doppio-clic sull'evento "Drums" per visualizzarlo nell'Editor dei Campioni.

2. Assicuratevi che sia selezionata la Modalità Stretch "Tempo Song" e attivate il pulsante "Warp Libero".

In questa modalità è possibile regolare il tempo del file audio, creando etichette di Warp e trascinandole, in modo da allinearli con i battiti e le misure nella griglia. Le etichette di Warp sono una sorta di ancore che possono essere attaccate a posizioni tempo rilevanti in un evento audio, ad esempio il primo battito di ciascuna misura, e trascinate alle posizioni tempo corrispondenti. L'audio verrà allungato di conseguenza.



3. Individuate i punti nella forma d'onda in cui il primo battito di una misura nell'evento audio non coincide con la posizione corrispondente del righello. Fate clic all'inizio di questo battito per creare un'etichetta di warp.

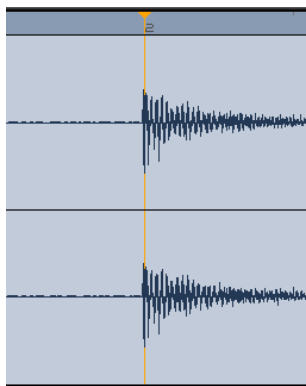
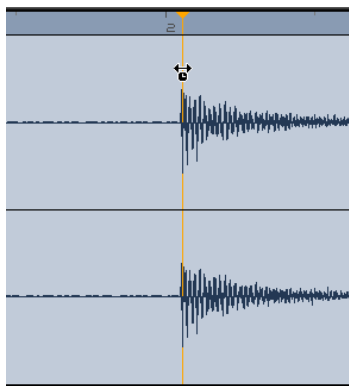
La sezione Stretch Mode/Optimization viene evidenziata ad indicare che è stata applicata la funzione Warp Libero all'evento audio attivo.

⚠ L'etichetta warp disegnata scatterà sempre alle posizioni di battiti e misure.

4. Una volta impostata, la posizione di un'etichetta di warp relativa a un battito viene fissata. Se non avete ottenuto la posizione desiderata (cioè l'inizio del battito compensato) al primo colpo, cancellate l'etichetta di warp e createne una nuova, facendo clic alla posizione corretta (un ingrandimento può essere d'aiuto). Lo spostamento di un'etichetta di warp nella forma d'onda agisce sempre sul tempo.

5. Trascinate l'etichetta di Warp verso sinistra o destra verso la posizione tempo in cui si desidera posizionarla, in modo da modificare il tempo.

L'audio verrà allungato di conseguenza.



6. Ripetete questa procedura per tutti i drum beat che appaiono fuori tempo. Ascoltate per verificare se il risultato vi soddisfa.

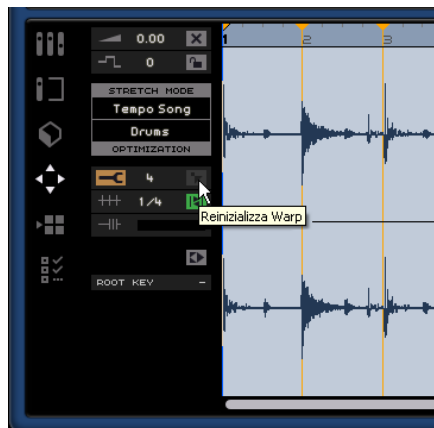
Se non siete soddisfatti, abbiamo due opzioni:

- Cancellate un'etichetta di warp facendo clic sul triangolo in cima al righetto.

Cancellando l'etichetta di warp, verrà annullato anche l'allungamento dell'audio.

- Fate clic sul pulsante “Reinizializza Warp”.

In questo modo, tutte le etichette di warp modificate verranno annullate.



- Potete anche eseguire una nuova quantizzazione automatica selezionando un nuovo valore di quantizzazione dal menu a tendina Quantizza.

Si noti che facendo clic sul pulsante “Adatta Beat”, verrà persa qualsiasi modifica manuale effettuate sulle linee della griglia.

- Attivando la funzione Warp Libero con il pulsante “Adatta Beat” attivato, la griglia di quantizzazione verrà visualizzata con le etichette di warp.

Potete ora modificare queste etichette di warp con il tool Warp Libero.

Congratulazioni! Avete eseguito correttamente la funzione warp; il file audio ora corrisponde ai beat e alle misure del vostro progetto. Non preoccupatevi quindi se qualche volta l'audio è fuori tempo perché con questa funzione potete sempre risincronizzarlo.

Smart Transpose (Trasposizione fine)

Quando nella zona Pilota si seleziona la Tonalità Fondamentale del Progetto, questa diventa il riferimento per tutti gli altri file audio o i loop MIDI inseriti nel progetto. Pertanto quando aggiungete un file al progetto in cui avete già definito la tonalità base, la tonalità del file cambierà adeguandosi alla tonalità fondamentale del progetto.

In sostanza questa funzione consente di trasportare il loop sull'intervallo o pitch più vicino. In questo modo i loop non verranno mai trasportati più di sei semitoni, e non suoneranno innaturali per effetto di un eccessivo incremento o diminuzione dell'intonazione.

Vediamo come funziona.

- ⚠ Caricate il progetto “Smart Transpose” contenuto nella cartella “Sequel Tutorial 5”.

1. Aprite la sezione MediaBay nella Multizona.
2. Come stringa di ricerca, inserite “Bb guitar”. Premete il tasto [Enter]/[Return] (Invio) della tastiera del computer. Sequel filtrerà i risultati.



Inserite “Bb guitar” nel campo di ricerca.

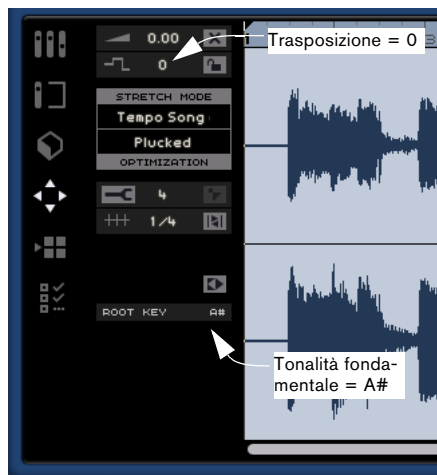
Risultati della ricerca

3. Trascinate il loop “03 105 Bb Guitar” e rilasciatelo alla misura 1.
4. Noterete adesso che il tempo di progetto e la tonalità fondamentale (KEY) sono variati per adattarsi al loop. La nota fondamentale del progetto è adesso “A#” (la diesis) che è l'equivalente enarmonica di “Bb” (si bemolle).

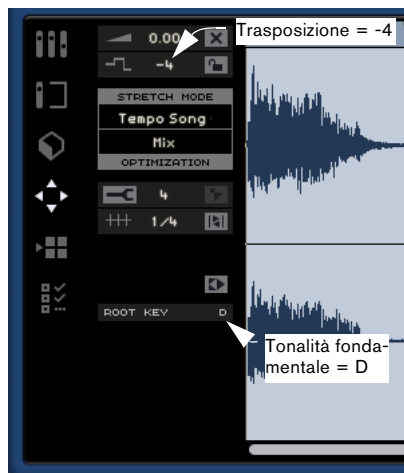


Tonalità fondamentale del progetto

5. Tornate ora a MediaBay. Inserite “D horns” nel campo di ricerca.
6. Trascinate il loop “02 112 D horns” e rilasciatelo alla misura 1, sotto alla chitarra.
7. Cliccate sull'evento “03 105 Bb Guitar” e andate alla sezione Editor. Noterete che la Root Key è “A#” ed il valore di trasposizione è “0”.



8. Cliccate adesso sull'evento “02 112 D horns”. Noterete che la Root Key è “D” ed il valore di trasposizione è “-4”. Smart Transpose ha trasportato automaticamente il loop “02 112 D horns” sull'intervallo più vicino.



9. Riproducete l'esempio e ascoltate attentamente: sia la chitarra che i corni hanno la stessa tonalità senza trasposizioni innaturali.

Aggiungiamo adesso un loop di batteria al progetto. La Tonalità Fondamentale Progetto e la funzione Smart Transpose non agiscono sul loop di batteria. Questi loop possono essere trasportati solo con la funzione di “Trasposizione” fornita dall'Editor dei Campioni.

1. Tornate a MediaBay e digitate “Bb drums” nel campo di ricerca. Trascinate “03 105 Bb drums 03” nel progetto e rilasciatelo alla misura 1, sotto all'evento “02 112 D horns”.
2. Selezionate l'evento “03 105 Bb drums 03” e premete il tasto [P] della tastiera del computer per creare una regione con la modalità ciclica, che abbia esattamente la stessa durata dell'evento.



3. Attivate il pulsante Ciclo e premete il pulsante di riproduzione per ascoltare il progetto. Noterete che l'evento “03 105 Bb drums 03” non è stato trasposto – tutto merito di Smart Transpose!

⇒ Smart Transpose offre un altro grande vantaggio: quando usate la traccia di Trasposizione per la trasposizione globale (vedere [“Mostra Traccia Trasposizione”](#) a pag. 52) o cambiate la Tonalità Fondamentale Progetto, i loop non vengono tutti trasportati in parallelo; il risultato è una trasposizione molto più naturale.

4. Continuate a riprodurre il progetto in loop, sperimentando varie modifiche della tonalità base del progetto.

⇒ Ricordatevi che potete trasportare un loop anche manualmente con la funzione Trasposizione dell'Editor dei Campioni che non opera in modo “selettivo”, ma assoluto.

Blocco della trasposizione

Potete anche vincolare la tonalità del loop usando la funzione "Blocco Trasposizione".



- Per impostazione predefinita, i loop di batteria, percussioni e FX hanno il blocco della trasposizione.

Registra con un pulsante (One button record)

Normalmente per registrare occorre abilitare la traccia per l'incisione, e poi cliccare sull'apposito pulsante di registrazione della zona Pilota. La registrazione ha inizio dopo due misure di preconteggio e termina quando si disattiva il pulsante Registra o si interrompe la riproduzione.

Sequel mette a disposizione un'altra modalità di registrazione che consente di registrare solo sull'area delimitata dai marcatori di ciclo. Questa modalità è molto comoda, soprattutto se si desidera incidere una piccola sezione per sostituirla con un'altra che presenta qualche inesattezza esecutiva. In questo modo non sarete costretti a registrare tutto da capo, ma solo la sezione che vi interessa.

1. Definite la traccia su cui desiderate registrare e abilitate la registrazione.
2. Impostate un ciclo che corrisponda esattamente all'area su cui volete incidere.
3. Premete [Ctrl]/[Command]+[R].

Il cursore del progetto si posiziona esattamente due misure prima del locatore sinistro; la riproduzione ha inizio.

4. Terminato il preconteggio normale di due misure, la registrazione si avvia automaticamente non appena il cursore del progetto raggiunge il locatore sinistro, e si ferma quando il cursore raggiunge il locatore destro.

La riproduzione continua finché non la interrompete.

- Avete tre possibilità per attivare questa modalità di registrazione:

- Premendo [Ctrl]/[Command]+[R]
- Premendo [Ctrl]/[Command]+[*] (tasto di "moltiplicazione" sul tastierino numerico)
- Facendo [Ctrl]/[Command]-clic sul pulsante Registra.

Controllare Sequel in Remoto

E' possibile controllare in remoto alcune funzioni di Sequel, assegnando dei controller esterni, come ad esempio piccoli mixer o controller a tastiera con connessione USB o MIDI e la capacità di inviare messaggi MIDI. In tal modo potete controllare parametri speciali del programma, usando i fader e le manopole assegnate sul vostro controller esterno. L'assegnazione dei controlli viene salvata e sarà quindi disponibile per tutti i successivi progetti.

Potete mappare i seguenti parametri e funzioni di Sequel sul vostro controller esterno:

- I controlli di trasporto
- La selezione della pagina nella Multizona (eccetto la pagina Impostazioni Programma)
- I controlli della pagina Mixer
- I controlli nelle sezioni della pagina Inspector – Traccia (eccetto la pagina Immagini)
- La selezione delle sezioni
- I Pad nella pagina Arranger
- Metronomo acceso/spento

⇒ Le assegnazioni remote saranno attive solo se sono visualizzati i controlli mappati.

⇒ Se assegnate un controller MIDI o un tasto della tastiera a una funzione di Sequel, questo controller o tasto verrà filtrato, cioè non sarà disponibile come ingresso per le tracce Strumento.

Assegnando ad esempio la nota C-3 (Sol-3) della tastiera in modo che questa controlli in remoto una funzione di on/off in Sequel, non potrete più triggerare la nota C-3 con questo tasto. Questo filtro sarà attivo solo se sono visualizzati i controlli corrispondenti.

⇒ Se avete collegato più di un controller esterno, usate il menu a tendina Ingresso Controller Remoto nella sezione Opzioni della Pagina Impostazioni Programma per selezionare l'ingresso corrispondente.

Assegnazione dei Controller con il mouse

Procedere come segue:

1. Collegate il dispositivo remoto alla porta USB o MIDI del computer e avviate Sequel.

2. Fate clic sul pulsante Editare Assegnazione Controllo Remoto nella Zona Pilota di Sequel.

L'interfaccia utente principale diventa sfumata, in modo da consentire una chiara visione degli elementi che possono essere assegnati ai controller remoti (indicati da riquadri neri).



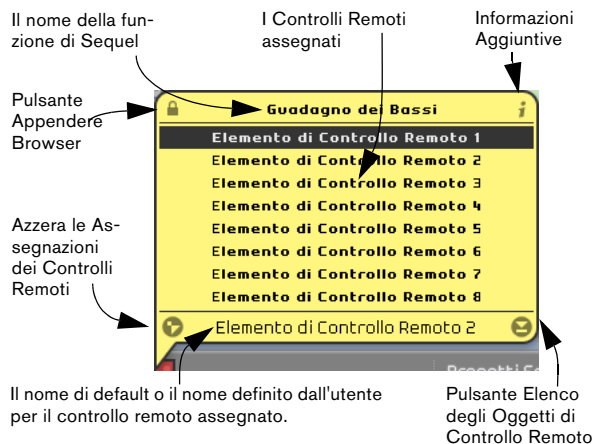
3. Selezionate la funzione che intendete controllare con il vostro dispositivo remoto cliccandoci sopra nell'interfaccia utente.

Il pulsante diventa rosso e compare il browser di assegnazione, ad indicare che è ora possibile assegnare un controllo remoto a quella funzione.



4. Fate clic sul pulsante Elenco degli Oggetti di Controllo Remoto nell'angolo in alto a destra del browser di assegnazione per visualizzare tutti gli elementi del browser di assegnazione.

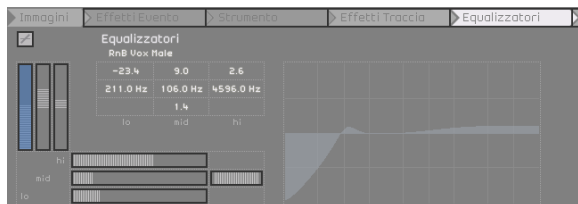
Il browser di assegnazione consiste nei seguenti elementi:



- Il pulsante Appendere Browser nell'angolo in alto a sinistra del browser di assegnazione indica se il browser è fissato (simbolo lucchetto chiuso) o se si chiude automaticamente dopo alcuni secondi (simbolo lucchetto aperto). Fate clic su questo pulsante per modificarne lo stato.
- Fate clic sul piccolo pulsante nella colonna delle Informazioni Aggiuntive per dire al programma che il controllo assegnato è un potenziometro a corsa infinita (compare un simbolo con due frecce a formare un cerchio).
- Il pulsante Azzerare le Assegnazioni dei Controlli Remoti consente di annullare l'assegnazione di un controller da uno specifico controllo.
- Il nome di default per il controllo remoto assegnato (in fondo all'elenco) può essere modificato, consentendo così di mantenere una visione complessiva dei controlli assegnati. Fate semplicemente clic sul nome e digitate un nuovo nome unico e descrittivo, ad esempio il nome del controllo sul vostro dispositivo esterno.

5. Muovete il controllo desiderato sul vostro dispositivo esterno, per mappare il controllo fisico sulla funzione del programma.

La funzione selezionata viene quindi assegnata al controllo del dispositivo remoto. Ciò viene indicato dal fatto che il corrispondente controllo del programma diventa blu. In fondo al browser di assegnazione viene ora indicato quale elemento di controllo remoto è stato assegnato alla funzione selezionata.



⇒ Ogni volta che viene assegnato un nuovo controller remoto a una funzione di Sequel, compare una nuova voce nell'elenco degli Elementi di Controllo Remoto disponibili. Di default, queste voci sono chiamate Elementi di Controllo Remoto x, dove x rappresenta un numero incrementale.

6. Per assegnare un altro controller remoto, fate clic con il mouse sulla funzione del programma successiva. E' anche possibile passare da una funzione assegnabile all'altra, usando le frecce direzionali, vedere sotto.

⇒ Se si assegnano per prime le pagine della Multizona, si possono usare i controlli sul dispositivo remoto per passare da una pagina all'altra.

7. Per avere una panoramica degli oggetti di controllo remoto assegnati, fate clic sul pulsante Elenco degli Oggetti di Controllo Remoto nell'angolo in basso a destra del browser di assegnazione.

Vengono ora visualizzati tutti i controlli remoti che sono stati assegnati.

8. A questo punto, fate clic sul pulsante verde nella parte superiore della pagina per tornare alla modalità normale.

Congratulazioni! Siete ora in grado di usare il vostro dispositivo remoto per controllare le funzioni di Sequel che sono state assegnate.

Assegnazione dei Controller con i Comandi Rapidi

E' inoltre possibile assegnare i controller alle funzioni di Sequel usando i comandi rapidi. Procedere come segue:

1. Fate clic su [F] per entrare nella Modalità Editare Assegnazione Controllo Remoto.

L'interfaccia utente principale diventa sfumata, in modo da consentire una chiara visione degli elementi che possono essere assegnati ai controller remoti (indicati da riquadri neri).

2. Usate le frecce direzionali per muovervi tra le varie funzioni assegnabili.

L'elemento di controllo selezionato diventa rosso e compare il browser di assegnazione ad indicare che è possibile assegnare un controllo remoto a quella funzione.

3. Muovete il controllo desiderato sul vostro dispositivo esterno, per mappare il controllo fisico sulla funzione del programma.

- Usate le frecce direzionali sulla tastiera del computer per muovervi tra i vari parametri disponibili.

- Usate il tasto [Invio] sul tastierino numerico per effettuare le selezioni, attivare le funzioni o confermare le impostazioni.

- Premete [Esc] per uscire da un elenco o da finestre browser o per disattivare la modalità Editare Assegnazione Controllo Remoto.

Introduzione

Questo capitolo fornisce informazioni sulla configurazione di base del computer (scheda audio, driver, ecc.) e su configurazioni più avanzate per i sistemi audio e MIDI.

Note generali sulla configurazione del sistema

⚠ La pagina "Support-DAW Components" sul sito web di Steinberg fornisce informazioni dettagliate su ciò che è importante considerare quando si configura un computer destinato a processare l'audio.

- **RAM** – C'è una relazione diretta tra la quantità di memoria RAM disponibile e il numero di canali audio che il sistema può gestire.

La quantità di RAM specificata è un requisito minimo, ma in generale vale la regola "più ce n'è, meglio è".

- **Dimensione dell'hard disk** – La dimensione del disco rigido determina i minuti di audio registrabili.

Per registrare un minuto di audio stereo in qualità CD servono 10 MB di spazio su disco rigido. In Sequel otto tracce stereo occupano almeno 80 MB di spazio per ogni minuto di registrazione.

- **Velocità dell'hard disk** – Anche la velocità del disco rigido determina il numero di tracce audio gestibili. Si tratta della quantità d'informazioni che il disco rigido riesce a leggere (espressa in genere come "velocità di trasferimento"). Anche in questo caso vale la regola "più alta è, meglio è".

- **Rotellina del mouse** – Si raccomanda l'uso di un mouse dotato di rotellina.

Ciò velocizza notevolmente l'inserimento dei valori e lo scorrimento dell'immagine visualizzata.

Deframmentazione dell'hard disk (solo Windows)

Se si prevede di registrare l'audio su un disco rigido che contiene già altri file è opportuno eseguire una deframmentazione del disco per ottimizzare le prestazioni del disco rigido. Si raccomanda di eseguire l'apposita utilità di deframmentazione di Windows.

Requisiti MIDI

Per utilizzare le funzioni MIDI di Sequel servono:

- Un'interfaccia MIDI per collegare i dispositivi MIDI esterni al computer
- Uno strumento MIDI
- Un dispositivo audio per l'ascolto del suono proveniente dai dispositivi MIDI

Installazione di un'interfaccia MIDI/scheda sintetizzatore

Le istruzioni per l'installazione di un'interfaccia MIDI dovrebbero essere allegate al prodotto. Ecco comunque in sintesi i passaggi necessari:

1. Installare l'interfaccia (o una scheda con sintetizzatore MIDI) nel computer o collegarla ad una "porta" (connettore) del computer.

La procedura esatta dipende dal tipo di interfaccia utilizzata.

2. Attivare l'alimentatore e/o l'interruttore di alimentazione, se presente sull'interfaccia.

3. Installare il driver dell'interfaccia seguendo le istruzioni fornite con il prodotto.

Si raccomanda di consultare il sito web del produttore per verificare se sono disponibili driver più aggiornati.

Hardware audio

Sequel funziona con l'hardware audio che soddisfa i seguenti requisiti:

- Stereo.
- 16 bit.
- Fr.Campionamento: 44.1kHz.
- Windows – L'hardware audio deve essere dotato di apposito driver ASIO, o di driver compatibile DirectX, cfr. più sotto.
- Mac – L'hardware audio deve disporre di driver compatibili per Mac OS X (CoreAudio o ASIO).

Uso dell'hardware audio interno di Macintosh

Al momento della stesura di questo manuale tutti i modelli Macintosh sul mercato hanno un hardware audio interno stereo almeno da 16 bit. Per informazioni dettagliate consultare la documentazione tecnica del computer.

L'hardware audio interno può essere sufficiente per l'impiego con Sequel, a seconda dei requisiti e delle esigenze dell'utente. Questo hardware può essere selezionato all'interno di Sequel (senza necessità di installare driver aggiuntivi).

⚠ Alcuni modelli Macintosh hanno uscite audio ma sono privi d'ingressi. In questo caso si può solo riprodurre l'audio (ma non è possibile registrare senza un hardware audio aggiuntivo).

Driver

Il driver è il software che consente ad un programma di comunicare con i dispositivi hardware. In questo caso, il driver permette a Sequel di utilizzare l'hardware audio. Per quanto riguarda l'hardware audio ci sono due casi diversi che richiedono due configurazioni diverse del driver:

L'hardware audio utilizza uno specifico driver ASIO

Spesso le schede audio professionali hanno un driver ASIO dedicato. Ciò consente una comunicazione diretta tra Sequel e la scheda audio. Le schede audio con driver ASIO specifici possono quindi offrire una latenza più bassa (ritardo ingresso-uscita). Inoltre, il driver ASIO può supportare ingressi e uscite multiple, routing, sincronizzazione, ecc.

I driver ASIO specifici per le varie schede sono forniti dai costruttori delle schede audio. Si raccomanda di visitare periodicamente il sito web del produttore per scaricare le ultime versioni dei driver.

⚠ Se l'hardware audio è fornito di driver ASIO specifico si raccomanda di usarlo.

La scheda audio comunica tramite DirectX (solo Windows)

DirectX è un "pacchetto" Microsoft per la gestione dei vari tipi di dati multimediali in Windows. Sequel supporta DirectX o, più precisamente, DirectSound che è una parte del "pacchetto" DirectX impiegato per la riproduzione e registrazione audio. Esso richiede due tipi di driver:

- Un driver DirectX per la scheda audio che consenta la comunicazione con il protocollo DirectX; se la scheda audio supporta DirectX il driver è fornito dal produttore della scheda. Se non è installato con la scheda audio, occorre consultare il sito web del produttore per maggiori informazioni.

- Il driver ASIO DirectX Full Duplex che permette a Sequel di comunicare con DirectX. Questo driver è incluso in Sequel e non richiede alcuna installazione particolare.

La scheda audio comunica tramite il driver ASIO Generico a Bassa Latenza (solo Windows Vista)

Se state lavorando con Windows Vista, potete usare il driver ASIO Generico a Bassa Latenza. Si tratta di un driver ASIO generico che offre il supporto ASIO per tutte le schede audio supportate da Windows Vista, garantendo una bassa latenza. Il driver Generico a Bassa Latenza mette a disposizione la tecnologia Core Audio di Windows Vista in Sequel. Non sono necessari ulteriori driver.

⇒ Nonostante il driver ASIO Generico a Bassa Latenza offra una latenza bassa per tutte le schede audio, spesso si ottengono risultati migliori con schede audio integrate piuttosto che con dispositivi audio USB esterni.

Installazione dell'hardware audio e dei rispettivi driver

1. Installare la scheda audio con i relativi accessori nel computer (come indicato nella documentazione della scheda).

2. Installare il driver per la scheda.

In base al sistema operativo del computer si possono usare vari tipi di driver: driver ASIO specifici per le diverse schede, driver DirectX (Windows) o driver Mac OS X (Mac).

Anche se i driver sono forniti con la scheda, si consiglia di controllare sempre la presenza di driver più recenti sul sito del produttore.

Prova della scheda

Per assicurarsi che la scheda audio funzioni correttamente occorre eseguire i due test seguenti:

- Usare il software fornito con la scheda audio per assicurarsi di riuscire a registrare e riprodurre l'audio senza problemi.
- Se si accede alla scheda audio con un driver standard del sistema operativo, occorre provare a riprodurre l'audio con l'applicazione audio standard del computer (ad esempio Windows Media Player o Apple iTunes).

Configurazione dell'audio

⚠ Eseguire sempre qualsiasi connessione con tutti i dispositivi spenti!

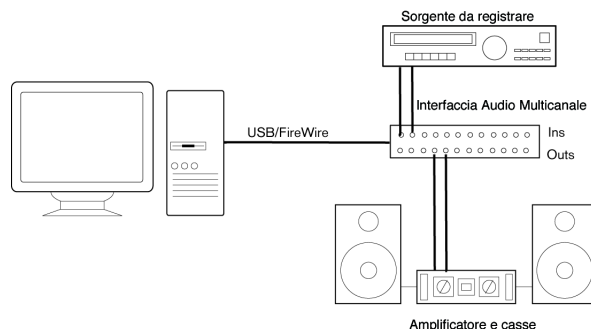
Collegamenti audio

La corretta configurazione del sistema dipende da molti fattori: il tipo di progetto da creare, i dispositivi esterni impiegati, l'hardware del computer disponibile, ecc. I paragrafi seguenti, quindi, descrivono solamente alcuni esempi.

Anche il collegamento (digitale o analogico) dei dispositivi dipende dalle singole configurazioni.

Ingresso e uscita Stereo – La connessione più semplice

Se si usa solo un ingresso e un'uscita stereo da Sequel, si può collegare l'hardware audio (ad esempio, gli ingressi della scheda o interfaccia audio) direttamente alla sorgente d'ingresso, e le uscite ad un amplificatore ed un altoparlante.



Una semplice configurazione audio stereo.

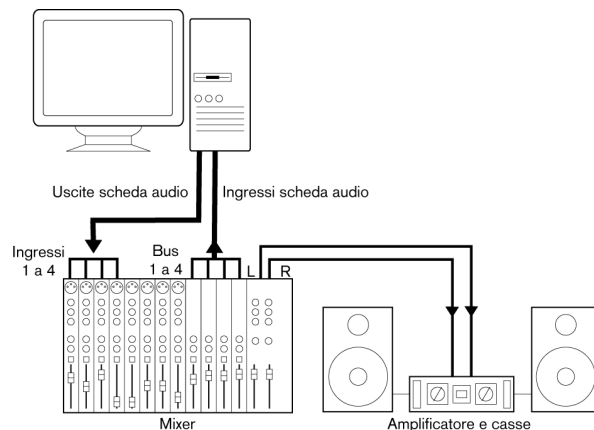
Si tratta della configurazione più semplice – una volta configurati i bus interni d'ingresso e uscita, si può collegare la sorgente audio (un microfono, ad esempio) all'interfaccia audio ed iniziare la registrazione.

Ingresso e uscita multi-canale

Spesso si dispone di altri dispositivi audio da integrare e collegare a Sequel, utilizzando più canali d'ingresso e uscita. A seconda del setup che si ha a disposizione si può procedere in due direzioni: effettuare il missaggio usando un banco esterno, oppure tramite il mixer di Sequel.

- Missare dall'esterno significa disporre di un mixer hardware con un sistema di gruppi o bus usato per alimentare gli ingressi dell'hardware audio.

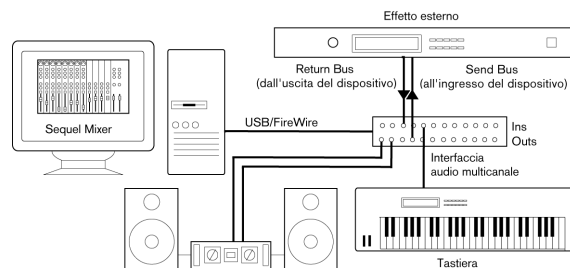
Nell'esempio seguente si usano quattro bus per inviare i segnali agli ingressi dell'hardware audio. Le quattro uscite tornano poi al mixer per il monitoraggio e la riproduzione. Gli altri ingressi del mixer si possono usare per collegare le varie sorgenti audio (microfoni, strumenti, ecc.).



Configurazione audio multi-canale con un mixer esterno.

⇒ Quando si collega una sorgente d'ingresso (come un mixer) all'hardware audio, si devono usare bus d'uscita, mandate (send) o simili indipendenti dall'uscita master del mixer (per evitare di registrare nuovamente l'audio in riproduzione). Inoltre è meglio avere un hardware di mixaggio che supporti la connessione FireWire.

- Quando si usa il Mixer di Sequel, si possono usare gli ingressi dell'hardware audio per collegare microfoni e/o dispositivi esterni. Utilizzare le uscite per collegare i dispositivi di monitoraggio.



Mixaggio interno a Sequel

Registrazione da un lettore CD

Quasi tutti i computer hanno un drive CD-ROM che può essere usato anche come normale lettore CD. In alcuni casi il lettore CD è collegato internamente all'hardware audio per registrare direttamente l'uscita del lettore CD in Sequel (in caso di dubbi, consultare la documentazione relativa all'hardware audio).

- Tutte le regolazioni di routing e livello per la registrazione da un CD (se disponibili) si eseguono nell'applicazione di configurazione dell'hardware audio (vedere più avanti).

Livelli di registrazione e ingressi

Quando si collegano i vari dispositivi occorre assicurarsi che impedenze e livelli di sorgenti audio e ingressi coincidano. In genere, per i microfoni ci sono ingressi diversi: con livelli di linea di consumo (-10 dBV) o professionali (+4 dBV); altrimenti è possibile regolare le caratteristiche d'ingresso dell'interfaccia audio o nel rispettivo pannello di controllo. Per i dettagli consultare la documentazione tecnica dell'hardware audio.

⇒ È importante usare ingressi corretti, per evitare registrazioni distorte o rumorose.

⚠ Sequel non ha una regolazione del livello d'ingresso per i segnali che arrivano all'hardware audio (poiché sono gestiti in modo diverso dalle varie schede). La regolazione dei livelli d'ingresso si esegue da un'applicazione particolare inclusa nell'hardware o dal pannello di controllo della scheda audio (cfr. più avanti).

Impostazioni per l'hardware audio

Quasi tutte le schede audio hanno una o più applicazioni che permettono di configurare gli ingressi hardware secondo le proprie esigenze. Generalmente le opzioni sono:

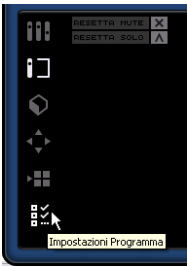
- Selezione ingressi/uscite attivi.
- Impostazione della sincronizzazione word clock (se disponibile).
- Impostazione livelli di ogni ingresso (molto importante!).
- Impostazione livelli delle uscite (in modo che si adattino ai dispositivi utilizzati per il monitoraggio).
- Selezione dei formati digitali d'ingresso e uscita.
- Impostazioni dei buffer audio.

Quasi sempre tutte le impostazioni disponibili per l'hardware audio sono raggruppate in un pannello di controllo che si apre da Sequel (come descritto in seguito) o separatamente (quando Sequel non è in esecuzione). In alcuni casi ci possono essere più applicazioni e pannelli diversi – per i dettagli vedere la documentazione tecnica dell'hardware audio.

Selezione di un driver e impostazioni audio di Sequel

La prima cosa da fare è selezionare in Sequel il driver più opportuno, per assicurarsi che il programma comunichi correttamente con l'hardware audio:

1. Avviare Sequel.
2. Selezionare la sezione Impostazioni Programma nella Multizona.



| Impostazioni Audio | | | |
|--------------------|---------------------------------|----------|------------|
| Connessione Audio | ASIO DirectX Full Duplex Driver | Setup... | Ripristina |
| Selettore Uscite | Stereo Out | | |
| Formato Registraz. | 16 Bit | | |

La sezione Impostazioni Audio delle Impostazioni Programma.

3. Cliccare nel campo Connessione Audio per aprire il menu a tendina dei driver; selezionare il driver per l'hardware.

⚠ In Windows, si raccomanda di accedere all'hardware con un driver ASIO dedicato (se disponibile). Se non è installato alcun driver ASIO, si consiglia di verificare presso il produttore la disponibilità dei driver ASIO (scaricabili da Internet, ad esempio).

Aprire il pannello di controllo dell'hardware audio e regolare le impostazioni in base alle indicazioni fornite dal produttore.

- In Windows, il pannello di controllo si apre cliccando sul pulsante “Setup...”.

Il pannello di controllo che appare cliccando su questo pulsante è quello del produttore hardware, non di Sequel (a meno che si usi un driver DirectX, vedere in seguito). Sarà quindi diverso per ogni marca e modello di scheda audio.


Il pannello di controllo del driver ASIO DirectX rappresenta un'eccezione (poiché fornito da Steinberg) ed è descritto nella finestra di dialogo Aiuto, che si apre cliccando sul pulsante Aiuto. Vedere anche le note che seguono.

- In Mac OS X, il pannello di controllo per l'hardware audio è accessibile dalle Preferenze di Sistema, tramite il menu Apple o dal Dock.

Se si usa l'hardware audio integrato di Macintosh, occorre aprire il pannello di controllo “Suono” in Preferenze di Sistema per impostare livelli, bilanciamento, ecc. Se si usa l'hardware audio ASIO, occorre cliccare sul pulsante Pannello di Controllo per aprire il pannello di controllo.

4. Cliccare su Applica e su OK per chiudere la finestra di dialogo.

Hardware audio con un driver DirectX (solo Windows)

 Se l'hardware audio in Windows non dispone di un driver ASIO specifico, l'alternativa migliore è un driver DirectX.

Sequel è dotato di un driver chiamato “ASIO DirectX Full Duplex Driver”, che può essere selezionato nel menu a tendina Connessione Audio, nella sezione Impostazioni Programma.

⇒ Per sfruttare appieno il driver ASIO DirectX Full Duplex è necessario che l'hardware audio supporti il protocollo WDM (Windows Driver Model) in combinazione con DirectX 8.1 o superiore.

In tutti gli altri casi, gli ingressi audio sono emulati da DirectX (per i dettagli vedere la finestra di dialogo Aiuto, nella finestra Impostazioni ASIO DirectX Full Duplex).

⇒ Installando Sequel, sul computer viene installata l'ultima versione del driver DirectX.

Se il driver ASIO DirectX Full Duplex è selezionato nel menu a tendina della Connessione Audio, fare clic su “Setup...” per aprire il pannello di controllo Impostazioni ASIO Direct Sound Full Duplex e regolare le seguenti impostazioni:

- Direct Sound – Porte di Output e di Input

Nell'elenco a sinistra della finestra, appaiono le porte d'ingresso e uscita Direct Sound disponibili. In molti casi, ci sarà solo una porta in ogni elenco. Per attivare o disattivare una porta nell'elenco, cliccare con il mouse nella casella di controllo della colonna sinistra;

- Se necessario, in questo elenco si possono modificare le impostazioni Dimensione Buffer e Offset: fare doppio clic su un valore e digitare quello nuovo.

Nella maggior parte dei casi i valori di default vanno bene. I buffer audio sono usati per lo scambio dei dati audio tra Sequel e la scheda audio. Buffer grandi assicurano una riproduzione audio priva d'interruzioni, ma la latenza (il tempo che trascorre dal momento in cui Sequel invia i dati a quello in cui raggiungono effettivamente l'uscita) è superiore.

- Offset

Se durante la riproduzione di registrazioni Audio e MIDI si sente un offset costante, si può regolare il tempo di latenza in uscita o ingresso agendo su questo valore.

Configurazione delle porte d'ingresso e d'uscita

Le impostazioni degli ingressi e delle uscite dipende fondamentalmente dalla configurazione della scheda audio. Per visualizzare la configurazione basta fare clic su “Setup...” nella pagina Impostazioni Programma.

Se si dispone di una scheda audio stereo in/out la configurazione dovrebbe essere già impostata in modo automatico.

Ingressi

L'impostazione dell'ingresso di registrazione in Sequel è descritta nella sezione [“Aggiunta di una traccia audio”](#) a pag. 13.

Uscite

Le Uscite Audio possono essere selezionate dalla pagina Impostazioni Programma, dal menu a tendina Selettore Uscite.

Recuperare il nome dei canali (solo Mac)

Per alcune schede audio, è possibile recuperare automaticamente il nome dei canali "ASIO" per le porte dell'hardware audio utilizzato:

1. Aprire la sezione Impostazioni Programma nella Multi-zona.
2. Nella sezione Impostazioni Audio, selezionare la scheda audio utilizzata dal menu a tendina "Connessione Audio".
3. Aprite quindi il pannello di controllo del vostro hardware audio.
4. Attivate l'opzione "Use CoreAudio Channel Names".
5. A questo punto, aprendo il menu a tendina Selettore Uscite nella sezione Impostazioni Audio o nel menu a tendina Ingresso dell'elenco tracce, noterete che i nomi delle porte corrispondono ai nomi usati dal driver CoreAudio.

Selezione porte e attivazione (solo Mac)

Nelle pagine di configurazione della scheda audio è possibile specificare le porte di ingresso e uscita attive. Ciò consente ad esempio di usare l'ingresso Microfonico al posto dell'ingresso di Linea o anche di disattivare completamente l'ingresso o l'uscita della scheda audio, se necessario.

⇒ Questa funzione è disponibile solamente per schede audio integrate, periferiche audio USB standard e un certo numero di altre schede audio (ad esempio Pinnacle CineWave).

Monitoraggio

In Sequel, "monitorare" significa ascoltare il segnale d'ingresso mentre si prepara la registrazione o nel corso della registrazione stessa. Sequel effettua il monitoraggio del segnale sempre in tempo reale.

L'audio entra dall'ingresso in Sequel, attraversando eventuali effetti e l'EQ di Sequel, ed arriva poi all'uscita. Il monitoraggio si controlla con le impostazioni effettuate in Sequel. In questo modo si può controllare il livello di monitoraggio da Sequel ed aggiungere gli effetti solo al segnale monitorato.

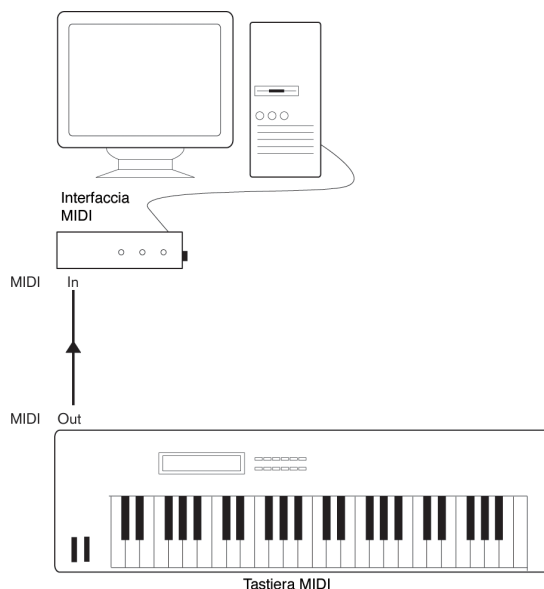
Configurazione MIDI

⚠ Eseguire sempre qualsiasi connessione con tutti i dispositivi spenti!

Questo capitolo descrive connessione e configurazione dei dispositivi MIDI. Se non vi sono dispositivi MIDI si può saltare questo capitolo. Si noti che questo è soltanto un esempio – i dispositivi potrebbero essere configurati in modo diverso!

Collegamento dei dispositivi MIDI

In questo esempio si presuppone l'uso di una tastiera MIDI. La tastiera si usa per inviare al computer messaggi MIDI per la registrazione. La funzione MIDI Thru di Sequel (descritta in seguito) consente di ascoltare il suono proveniente dalla traccia strumentale mentre si suona la tastiera o si registra.



Una tipica configurazione Setup MIDI

Configurazione delle porte MIDI in Sequel

Sequel rileva automaticamente gli eventuali dispositivi MIDI collegati al computer e consente di rendere gli ingressi MIDI attivi per la registrazione.

Ottimizzazione delle prestazioni audio

Questo capitolo presenta alcuni consigli per ottenere il meglio da Sequel per quanto riguarda le prestazioni del sistema. Alcuni suggerimenti riguardano le proprietà hardware e si possono usare come guida quando si aggiorna il sistema.

Due aspetti relativi alle prestazioni

Ai fini delle prestazioni di Sequel occorre distinguere due aspetti:

Tracce ed effetti

In breve: più veloce è il computer, più tracce, effetti ed EQ si possono riprodurre. I fattori che concorrono a ottenere un “computer veloce e performante” sono piuttosto complessi; ecco comunque alcuni consigli:

Tempi brevi di risposta (latenza)

Un altro aspetto fondamentale per le prestazioni è il tempo di risposta del sistema. Il termine “latenza” è paragonabile al “buffering”, cioè la memorizzazione temporanea di piccole porzioni di dati audio nel corso delle varie operazioni necessarie al processo di registrazione e riproduzione sul computer. Più grandi e numerose sono queste porzioni audio, maggiore è la latenza.

La latenza elevata diventa un problema quando si suonano gli strumenti e si monitora con il computer, cioè ascoltando una sorgente audio live attraverso il Mixer e gli effetti di Sequel. Tuttavia, tempi di latenza molto lunghi (diverse centinaia di millisecondi) possono influenzare anche altri processi, come il mixaggio (per esempio, quando lo spostamento di un fader si sente solo dopo un evidente ritardo).

Un sistema che risponde velocemente è sempre la scelta più opportuna poiché permette di lavorare meglio.

- A seconda dell'hardware audio, si possono limitare i tempi di latenza (in genere, diminuendo la dimensione ed il numero dei buffer audio).

Per i dettagli, consultare la documentazione dell'hardware audio, oppure, se si usa un driver DirectX in Windows, la finestra di dialogo Aiuto.

Fattori che influenzano le prestazioni del sistema

CPU e cache del processore

Senza alcun dubbio, maggiore è la potenza del computer, migliori saranno i risultati ottenuti. Ci sono comunque numerosi fattori che influiscono sulla velocità apparente di un computer: tipo e velocità del bus (è decisamente raccomandato un bus PCI), dimensione cache del processore e, ovviamente, tipo e la marca del processore stesso. Sequel esegue molti calcoli a virgola mobile (floating point). Quando si sceglie un processore occorre assicurarsi di acquistarne uno con ottime prestazioni matematiche per questo tipo di calcoli.

Si noti inoltre che le funzioni di Sequel supportano sistemi multi-processore. Con un computer che ha più di un processore, Sequel è in grado di sfruttarne al meglio la capacità totale, distribuendo equamente il carico di processo su tutti i processori disponibili.


Hard disk e controller

Il numero di tracce sul disco rigido che si possono registrare e riprodurre nello stesso momento dipende anche dalla velocità dell'hard disk e dal relativo controller. Usando dischi e controller E-IDE, occorre assicurarsi che la modalità di trasferimento sia DMA Busmaster. In Windows, si può conoscere la modalità corrente lanciando Gestione Periferiche e verificando le proprietà dei canali Controller IDE ATA/ATAPI primario e secondario. La modalità di trasferimento DMA è attivata di default, ma potrebbe essere disattivata dal sistema in caso di problemi hardware.

⇒ In Sequel è possibile registrare fino a otto tracce stereo alla volta.

Hardware audio e driver

L'hardware ed relativo driver possono influire sulle normali prestazioni. Un pessimo driver può ridurre le prestazioni del computer, ma la differenza più evidente tra i vari driver emerge con la latenza.

 Si raccomanda di usare sempre hardware audio dotato di un driver ASIO dedicato!

Ciò vale in particolare quando si usa Sequel in Windows.

- In Windows, i driver ASIO scritti specificamente per un determinato hardware audio sono più efficienti di un driver DirectX e danno luogo a tempi di latenza inferiori.
- In Mac OS X, l'hardware audio con i driver scritti per Mac OS X (Core Audio) è molto efficiente e dà luogo a latenze molto basse.

Ottimizzazione del lavoro del processore (solo Windows)

Per avere le latenze più basse possibili con i driver ASIO in Windows XP (su un sistema a singola CPU), occorre ottimizzare le "prestazioni di sistema" per i servizi in background:

1. Dal menu Start aprite il Pannello di Controllo di Windows e selezionate Sistema.
2. Selezionate la scheda Avanzate e cliccate sul pulsante Impostazioni nella sezione Prestazioni. Appare la finestra di dialogo Opzioni Prestazioni.
3. Selezionate la scheda Avanzate.
4. Nella sezione "Pianificazione Processore", selezionate "Regola per ottenere migliori prestazioni di Servizi in background".
5. Cliccate su OK per chiudere le finestre di dialogo.

Introduzione

Questo capitolo fornisce un elenco dei comandi da tastiera disponibili in Sequel, suddiviso in base alle differenti categorie di editing del programma.

I comandi da tastiera predefiniti

Comandi della categoria File

| Opzione | Comandi da tastiera |
|-------------------|----------------------------------|
| Nuovo Progetto | [Ctrl]/[Command] + [N] |
| Apri Progetto | [Ctrl]/[Command] + [O] |
| Salva Progetto | [Ctrl]/[Command] + [S] |
| Salva Come | [Ctrl]/[Command] + [Shift] + [S] |
| Gestione Progetti | [Ctrl]/[Command] + [Shift] + [M] |
| Aiuto | [F1] |
| Esci | [Ctrl]/[Command] + [Q] |

Comandi della categoria Edit

| Opzione | Comandi da tastiera |
|-----------------------------|----------------------------------|
| Undo | [Ctrl]/[Command] + [Z] |
| Ripristina | [Ctrl]/[Command] + [Shift] + [Z] |
| Taglia | [Ctrl]/[Command] + [X] |
| Copia | [Ctrl]/[Command] + [C] |
| Incolla | [Ctrl]/[Command] + [V] |
| Cancella | [Delete] o [Backspace] |
| Seleziona Tutto | [Ctrl]/[Command] + [A] |
| Annulla Selezione | [Ctrl]/[Command] + [Shift] + [A] |
| Duplica | [Ctrl]/[Command] + [D] |
| Dividi al Cursore | [Ctrl]/[Command] + [T] |
| Sposta sul Cursore | [Ctrl]/[Command] + [L] |
| Solo | [S] |
| Mute traccia selezionata | [M] |
| Mute eventi | [Ctrl]/[Command] + [M] |
| Snap on/off | [J] |
| Quantizzazione | [Q] |
| Pronto per la Registrazione | [R] |

Comandi della categoria Progetto

| Opzione | Comandi da tastiera |
|--|---|
| Aggiungi Traccia | [Ctrl]/[Command] + [+] |
| Rimuovi Traccia | [Ctrl]/[Command] + [Delete] o [Backspace] |
| Automazione ON/OFF | [A] |
| Mostra Mixer | [1] |
| Mostra Inspector | [2] |
| Mostra Media | [3] |
| Mostra Editor | [4] |
| Mostra Arranger | [5] |
| Mostra/Nascondi Multizona | [E] |
| Mostra/Nascondi Tastiera Virtuale | [K] |
| Modifica Tipo di Visualizzazione della Tastiera Virtuale | [Tab] |
| Metronomo ON | [C] |
| Mostra/Nascondi Accordatore | [T] |
| Mostra/Nascondi le Immagini Traccia nell'Elenco Tracce | [I] |
| Modalità Editare Assegnazione Controllo Remoto | [F] |
| Mostra Impostazioni Programma | [6] |
| Imposta Ciclo | [P] |

Comandi della categoria Navigazione

| Opzione | Comandi da tastiera |
|---------------------------------------|------------------------------|
| Sinistra | [Freccia Sinistra] |
| Destra | [Freccia Destra] |
| Su | [Freccia Su] |
| Giù | [Freccia Giù] |
| Aggiungi a Sinistra | [Shift] + [Freccia Sinistra] |
| Aggiungi a Destra | [Shift] + [Freccia Destra] |
| Aggiungi Sopra | [Shift] + [Freccia Su] |
| Aggiungi Sotto | [Shift] + [Freccia Giù] |
| In Fondo | [Fine] |
| Seleziona/deseleziona filtri MediaBay | [Ctrl]/[Command] + [Spazio] |

Tastiera Virtuale – Comandi della categoria Navigazione

⇒ Quando la Tastiera Virtuale è attiva, i comandi da tastiera usati solitamente sono bloccati. Le sole eccezioni sono: [*] (“segno di moltiplicazione” sul tastierino numerico) per la registrazione, [Barra Spaziatrice] per inizia/ferma e [Home]/[Command]+ [Home] per saltare all'inizio del progetto.

| Opzione | Comandi da tastiera |
|------------------------|---------------------|
| Un'Ottava giù | [Freccia Sinistra] |
| Un'Ottava su | [Freccia Destra] |
| Volume su di uno step | [Freccia Su] |
| Volume giù di uno step | [Freccia Giù] |

Comandi della categoria Ingrandimento

| Opzione | Comandi da tastiera |
|----------------------------|---------------------|
| Ingrandimento | [H] |
| Riduzione | [G] |
| Reset Ultimo Ingrandimento | [Shift] + [H] |
| Massimo Ingrandimento | [Shift] + [G] |
| Ingrandimento Parte | [Shift] + [P] |

Comandi della categoria Trasporto

| Opzione | Comandi da tastiera |
|---------------------------|--|
| Individua Selezione | [L] |
| Sul Locatore Sinistro | [Home] (PC)/[Command]+ [Home] (Mac)/ [.] (Notebook) |
| Start (Riproduci) | [Enter] (tastierino) |
| Stop | [0] (tastierino) |
| Start / Stop | [Barra spaziatrice] |
| Registra | [*] (“segno di moltiplicazione” sul tastierino numerico) o [Ins] |
| Indietro | [-] (“segno di sottrazione” sul tastierino numerico) |
| Avanti | [+] (“segno di addizione” sul tastierino numerico) |
| Ritorna a Zero | [.] o [.] tastierino |
| Ciclo | [/] (“segno di divisione” sul tastierino numerico) |
| Salta a Marker Successivo | [Shift] + [N] |

| Opzione | Comandi da tastiera |
|---|---|
| Salta a Marker Precedente | [Shift] + [B] |
| Registrazione con un pulsante (one button record) | [Ctrl]/[Command] + [R], [Ctrl]/[Command] + [*] (Num) |

Introduzione

Questo capitolo descrive gli effetti e gli strumenti inclusi in Sequel. Le modalità di uso sono descritte nella sezione [“La sezione Inspector – Traccia” a pag. 64](#).

Effetti Traccia/Globali

Effetti Delay

PingPongDelay

Come indica il nome, PingPongdelay crea un effetto “rimbalzante”. Con questo effetto, il segnale rimbalza da sinistra a destra.

“SyncNote” permette di sincronizzare l'effetto rimbalzo al tempo. “Feedback” determina la durata del ritardo (delay). Il parametro “Spatial” consente di aumentare la distanza fra i rimbalzi. Per apprezzare meglio questo effetto, conviene applicarlo agli assoli. Il parametro “Mix” consente il bilanciamento fra il suono processato dall'effetto e quello originale.

StereoDelay

Con l'effetto StereoDelay si aggiunge alla traccia una prospettiva di spazio. L'effetto prevede due ritardi: uno per il canale sinistro e uno per quello destro. Con “SyncNote” potete impostare un valore di nota per sincronizzare l'effetto di ritardo al tempo. “Feedback” determina la durata del ritardo (delay). Il parametro “Mix” consente il bilanciamento fra il suono processato dall'effetto e quello originale.

Effetti di Distorsione

AmpSimulator

Applicando questo effetto, le tracce suoneranno come registrate attraverso un amplificatore per chitarra elettrica o basso.

“Drive” enfatizza il segnale simulando il pedale di overdrive. “Bass” enfatizza le frequenze basso del segnale. “Mid” enfatizza le frequenze medie del segnale. “Treble” enfatizza le frequenze acuto del segnale. “Volume” permette di aumentare ancora il volume del segnale senza aggiungere distorsioni.

- Provate i vari preset messi a disposizione dall'effetto AmpSimulator per trovare quello più adatto.

Distortion

Questo effetto funge da distorsore delle tracce. L'effetto è di uso molto intuitivo, dotato di due parametri molto efficaci. “Boost” intensifica la distorsione. “Output” aumenta o diminuisce il segnale in uscita dall'effetto.

Effetti Dinamici

Gate

Applicando l'effetto Gate (in inglese: cancello), vengono fatti passare solo i segnali audio che superano una certa soglia di ampiezza. “Threshold” è la soglia, ossia il livello di volume che il segnale deve raggiungere per essere udibile. “Release” regola la velocità con cui il “gate” viene richiuso.

Maximizer

Questi effetti sono usati di solito nella fase del mastering per aumentare il livello globale del mixaggio. La funzione Optimize aumenta il livello globale delle tracce senza provocare distorsioni in uscita. Per le tracce di batteria usate nella musica elettronica questo parametro viene spesso regolato sul valore più elevato possibile.

Effetti Filtro

DualFilter

Questo effetto filtra alcune frequenze, consentendo ad altre di passare. Spostando il cursore Position si varia la frequenza su cui agisce il filtro. A seconda se il cursore è in posizione alta o bassa, si udranno frequenze più elevate o più basse. “Resonance” aggiunge un effetto di risonanza al suono filtrato.

Effetti di Modulazione

AutoPan

AutoPan crea un movimento continuo del suono sul fronte stereo: da sinistra verso destra. “Rate” determina la velocità con cui si muove il segnale. “Width” regola l'ampiezza di movimento del segnale (a sinistra e a destra).

Chorus

Con questo effetto il segnale in ingresso viene sdoppiato: il segnale originario viene miscelato con la copia, leggermente stonata. "Rate" modifica la velocità di modulazione dell'effetto chorus. "Width" regola l'intensità di stonatura del segnale. Il parametro "Mix" consente il bilanciamento fra il suono processato dall'effetto e quello originale.

Flanger

Flanger assomiglia all'effetto Chorus in quanto divide in due il segnale in ingresso, Oltre a desintonizzare il segnale però, l'effetto Flanger lo ritarda leggermente, aumentando gradualmente l'intensità. Il parametro "Rate" regola la velocità della sfasatura. "Feedback" determina l'intensità del tipico effetto Flanger. Il parametro "Mix" consente il bilanciamento fra il suono processato dall'effetto e quello originale.

Phaser

L'effetto applica al segnale filtri multipli. "Rate" modifica la velocità dell'effetto. "Feedback" determina l'intensità del tipico effetto di sfasamento. Il parametro "Mix" consente il bilanciamento fra il suono processato dall'effetto e quello originale.

Rotary

Rotary simula un altoparlante che gira; è un effetto usato spesso per gli organi elettronici, ma è molto adatto anche per la chitarra. Il parametro "Speed" regola la velocità della rotazione.

Tremolo

Il tremolo produce una rapida variazione periodica del guadagno, come una sorta di manopola di regolazione automatica del volume. "Rate" modifica la velocità delle variazioni di guadagno. "Depth" determina l'ampiezza delle variazioni di guadagno.

Vibrato

L'effetto crea una rapida e lieve variazione di tono. Il suono che si produce è simile a quello che si ottiene suonando una nota sulla chitarra e spostando rapidamente il dito avanti e indietro sulla corda. "Rate" modifica la velocità dell'effetto. "Depth" determina l'ampiezza delle variazioni di tono.

Altri effetti

Reverb

Reverb produce un effetto di riverbero. L'effetto simula la riflessione del suono all'interno di una grande sala o in una chiesa. Il parametro "Mix" consente il bilanciamento fra il suono processato dall'effetto e quello originale. "Time" determina la durata del riverbero, aggiungendo la prospettiva di spazio e profondità.

StereoEnhancer

StereoEnhancer consente di espandere l'immagine stereo del progetto. In questo modo si crea un senso di maggiore spazio soprattutto se i missaggi sono molto affollati. "Width" determina l'ampiezza di diffusione dell'immagine.

Parametri strumentali

La tabella seguente riepiloga i parametri di uso più comune.

| Opzione | Descrizione |
|---------------|---|
| Cutoff | Determina la frequenza di taglio del segnale. |
| Resonance | Resonance aggiunge un effetto di risonanza al segnale. |
| DCF Amount | Determina l'intensità del filtro applicato alla singola nota. |
| Attack | Regola la velocità con cui si percepisce l'attacco di una nota. |
| DCA Decay | Regola il decadimento (dissolvenza) della singola nota. |
| DCA Sustain | Regola il tempo in cui la nota suonata resta udibile. |
| DCA Release | Regola il tempo in cui la nota è tenuta dopo il rilascio. |
| DCA Amount | Il parametro definisce l'intensità dell'involuppo DCA. |
| Drive | Il parametro incrementa il livello di volume del segnale. |
| LFO Frequency | La sigla LFO significa "low frequency oscillation". Le oscillazioni LFO servono a modulare e modificare il segnale. Il parametro regola la frequenza su cui interviene l'LFO. |
| LFO Level | Il parametro aumenta o diminuisce il volume dell'LFO. |
| FX | Se lo strumento è dotato di un effetto integrato, il parametro FX regola la quantità di effetto udibile. |

⇒ Nota bene: alcuni effetti, suoni, ecc. potrebbero disporre di ulteriori parametri predefiniti. Data la grande quantità di preset è pressoché impossibile descrivere tutti i parametri disponibili.

Indice analitico

A

- Accordatore
 - Introduzione [46](#)
- Accordatura [15](#)
- Aggiungi Nuova Traccia [52](#)
- Aggiungi Traccia [43](#)
- Aggiunta dell'automazione [31](#)
- Aggiunta di una traccia audio [13](#)
- AmpSimulator [104](#)
- Anteprima dei file multimediali [72](#)
 - Disattivare l'Anteprima [72](#)
- Arpeggiator [66](#)
- Arranger
 - Introduzione [78](#)
- Arrangiamento
 - Introduzione [36](#)
 - Modalità Live [36](#)
 - Modalità Riproduzione in sequenza [37](#)
- ASIO
 - Driver [93](#)
- Assegnazione Controller
 - Remoti [44](#), [88](#)
- Attiva Terzine [77](#)
- Attivazione di
 - Sequel [9](#)
- Attributi dei file multimediali [72](#)
- Audio
 - Collegamento [94](#)
- Auto Quantiz. [81](#)
- Automazione
 - Disabilitare l'automazione Master [32](#)
 - Eliminare [32](#)
 - Modifica/Scrittura [44](#)
 - Mostrare [44](#)
- AutoPan [104](#)
- Azione all'avvio [81](#)

B

- Blocco trasposizione
 - Eventi audio [74](#)
 - Parti strumentali [77](#)
- Bouncing Audio [34](#)

C

- Canale
 - Introduzione [63](#)
 - Livello e Pan [63](#)
- Canale Master
 - Introduzione [64](#)
- Cancella [43](#)
- Cartella Progetto [80](#)
- Chorder [66](#)
- Chorus [105](#)
- Colore
 - Impostazione [63](#)
 - Selettore [63](#)
 - Selettore Colori [56](#)
- Colore Pannello [81](#)
- Comandi da tastiera [100](#)
 - Convenzioni [7](#)
 - Edit [101](#)
 - File [101](#)
 - Ingrandimento [102](#)
 - Introduzione [101](#)
 - Navigazione [101](#)
 - Progetto [101](#)
 - Tastiera Virtuale [102](#)
 - Trasporto [102](#)
- Configurazione
 - Audio [94](#)
 - MIDI [97](#)
 - Note generali sulla configurazione del sistema [92](#)
- Configurazione del sistema [91](#)
- Contenuto Utente [80](#)
- Controller Remoti
 - Assegnazione [88](#)
- Controlli di trasporto [46](#)
- Copia [43](#)
- Corsia Controller
 - Introduzione [25](#), [78](#)
- Creazione di un nuovo progetto [12](#)
- Crediti e Copyright [41](#)

D

- Deframmentazione
 - Hard disk [92](#)
- DirectX [93](#)
- Disegnare
 - Note e eventi [25](#)
- Display de tempo in chiave [49](#)
- Display del tempo [48](#)
- Display Posizione della Song [48](#)
- Dissolvenze automatiche [56](#)
- Distortion [104](#)
- Dividi al Cursore [43](#)
- Divisi
 - Eventi [60](#)
- Driver
 - ASIO [93](#)
 - DirectX [93](#)
 - Installazione di [93](#)
 - Introduzione [93](#)
 - Selezione [95](#)
- Driver audio
 - Selezione [95](#)
- Driver Generico a Bassa Latenza [93](#)
- DualFilter [104](#)
- Duplica [43](#)

E

- Edit
 - Pulsante/menu [42](#)
- Editing
 - Aggiungi Traccia [43](#)
 - Annulla Selezione [43](#)
 - Cancella [43](#)
 - Copia [43](#)
 - Dividi al Cursore [43](#)
 - Duplica [43](#)
 - Eventi audio [20](#)
 - Incolla [43](#)
 - Parti strumentali [23](#)
 - Rimuovi Tracce Selezionate [43](#)
 - Ripristina [42](#)
 - Taglia [42](#)
 - Undo [42](#)
- Editor
 - Introduzione [73](#)

- Editor dei Campioni
 - Adatta Beat [75](#)
 - Funzione Invertire [75](#)
 - Inserimento del silenzio [74](#)
 - Introduzione [73](#)
 - Modalità Stretch [74](#)
 - Ottimizzazione [74](#)
 - Quantizzazione [75](#)
 - Reinializza Warp [76](#)
 - Swing [75](#)
 - Trasposizione [74](#)
 - Volume dell'Evento [74](#)
 - Warp Libero [75](#)
- Effetti
 - AmpSimulator [104](#)
 - Audio [29](#)
 - AutoPan [104](#)
 - Chorus [105](#)
 - Distortion [104](#)
 - DualFilter [104](#)
 - Flanger [105](#)
 - Gate [104](#)
 - Introduzione [104](#)
 - Maximizer [104](#)
 - Phaser [105](#)
 - PingPongDelay [104](#)
 - Reverb [105](#)
 - Rotary [105](#)
 - StereoDelay [104](#)
 - StereoEnhancer [105](#)
 - Tremolo [105](#)
 - Vibrato [105](#)
- Effetti Evento
 - Arpeggiator [66](#)
 - Chorder [66](#)
 - Introduzione [66](#)
- Effetti Globali [30](#)
 - Cursore Quantità [69](#)
 - Introduzione [69](#)
- Effetti Output [31](#)
 - Introduzione [69](#)
- Effetti Traccia [29](#)
 - Introduzione [67](#)
- Elimina media selezionati [71](#)
- EQ
 - Aggiungere [28](#)
 - Bypass [68](#)
- Frequenze [68](#)
- Guadagno [68](#)
- Larghezza di banda [68](#)
- Preset [68](#)
- Esci [41](#)
- Esegui Quantizzazione [77](#)
- Esporta
 - MP3 [34](#)
 - Progetto come File Audio [42](#)
 - Progetto in iTunes [42](#)
- Eventi
 - Divisi [60](#)
 - Mute [59](#)
 - Ridimensionare [60](#)
 - Ripeti [59](#)
- F**
 - Famiglia [71](#)
 - Flanger [105](#)
 - Formato Registrazione [81](#)
 - Freeze delle Tracce
 - Tracce Audio [54](#)
 - Tracce Strumento [55](#)
 - Funzionalità avanzate [83](#)
- G**
 - Gate [104](#)
 - Gestione Progetti [41](#)
 - Griglia [58](#)
- H**
 - Hard disk
 - Deframmentazione [92](#)
 - Hardware
 - Installazione di [93](#)
 - Introduzione [92](#)
 - Hardware audio
 - Impostazioni [95](#)
 - Introduzione [92](#)
 - Mac [92](#)
- I**
 - Immagini Tracce [57](#)
 - Introduzione [64](#)
 - Impostazioni
 - Hardware audio [95](#)
 - Impostazioni Audio [81](#)
- Impostazioni Programma
 - Introduzione [80](#)
- Incolla [43](#)
- Indicatore di Attività della Tastiera Musicale [56](#)
- Indicatore grafico del livello della traccia [57](#)
- Ingrandimento [58](#)
- Ingresso Controller Remoto [81](#)
- Inspector – Traccia
 - Introduzione [64](#)
 - Scheda Strumento [67](#)
- Installazione
 - Introduzione [9](#)
- Interfaccia Utente [81](#)
- Invertire [75](#)
- iTunes
 - Esporta il Progetto in iTunes [42](#)
- K**
 - Key Editor
 - Corsia Controller [78](#)
 - Introduzione [23, 76](#)
 - Legato [77](#)
 - Quantizzazione [77](#)
 - Registrazione Step [77](#)
 - Root Key (Tonalità Fondamentale) [78](#)
 - Sposta [77](#)
 - Swing [77](#)
 - Terzine [77](#)
 - Trasposizione [76](#)
- L**
 - La scheda Equalizzatori [68](#)
 - Latenza
 - Ottimizzazione del lavoro del processore (Windows) [99](#)
 - Lettore CD
 - Registrazione [95](#)
 - Live Pads (Modalità Live) [79](#)
 - Localizzare
 - Salta a marker precedente/ successivo [47](#)

M

Mac OS X
 Hardware audio [92](#)
 Requisiti [9](#)
Marker
 Localizzare [47](#)
Maximizer [104](#)
MediaBay
 Contenuto Utente [70, 73](#)
 Introduzione [70](#)
 Usare le frecce direzionali [70](#)
Menu Edit [40](#)
Menu File [40](#)
Menu Progetto [40](#)
Menu Sequel (Mac OS X)
 Introduzione [40](#)
Menu Storia [80](#)
Metodo di Posizionamento Eventi [81](#)
Metronomo
 Impostazioni [81](#)
 Introduzione [47](#)
 Livello Metronomo [14, 81](#)
MIDI
 Configurazione [97](#)
 Installazione di un'interfaccia MIDI [92](#)
 Requisiti [92](#)
Missaggio [27](#)
Mixdown Audio [34](#)
Mixer
 Introduzione [62](#)
Modalità Ciclo
 Introduzione [47](#)
Modalità Rehearsal (Prova) [49](#)
Modalità Riproduzione in sequenza [79](#)
Modalità Stretch [74](#)
Modifica/Scrivi Automazione [44](#)
Monitoraggio
 Introduzione [97](#)
Mostra Automazione [44](#)
Mostra Consigli [81](#)
MP3 [34](#)
Multi-canale [94](#)
Multizona [61, 62](#)
Mute [54](#)
 Eventi [59](#)

N

Numerazione della traccia [53](#)
Numero Misure [76](#)
O
Opzioni [81](#)
P
Pad
 Assegnazione [79](#)
 Nome [79](#)
Pan [56](#)
 Regolazione [56](#)
Parti Arranger [36](#)
Parti strumentali
 Editing [23](#)
Phaser [105](#)
PingPongDelay [104](#)
POS [48, 49](#)
Prestazioni
 Ottimizzazione audio [98](#)
Progetti Recenti [42](#)
Progetti Sequel [80](#)
Progetto [42](#)
 Apri [41](#)
 Creazione [12](#)
 Gestione [41](#)
 Menu [41](#)
 Nuovo [41](#)
 Recente [42](#)
 Salva [41](#)
 Salva Come [41](#)
Pronto per la Registrazione [54](#)
Pulsante Riproduci [46](#)
Pulsanti di regolazione dell'altezza della traccia
 Ampiezza Tracce Massima [54](#)
 Ampiezza Tracce Minima [53](#)
 Ampiezza Tracce Normale [53](#)
 Tracce Larghe [54](#)
Pulsanti Traccia
 Aggiungi Nuova Traccia [52](#)
 Mostra Traccia Arranger [52](#)
 Mostra Traccia Trasposizione [52](#)

Q

Quantizzazione
 Eventi audio [75](#)
 Parti strumentali [77](#)
Quantizzazione Audio e Warp [84](#)
R
Registra
 Pulsante [46](#)
Registra con un pulsante (One button record) [88](#)
Registrate il software [10](#)
Registrazione
 Introduzione [10](#)
 Lettore CD [95](#)
 Livelli e ingressi [95](#)
 Preconteggio [16](#)
 Registra con un pulsante [88](#)
Registrazione audio
 Introduzione [12](#)
Registrazione Step [77](#)
Reinizializza Warp [76](#)
Requisiti
 Mac OS X [9](#)
 MIDI [92](#)
 Windows [9](#)
Requisiti Windows [9](#)
Reset
 Parti Arranger [80](#)
Reset Filtri [72](#)
Reverb [105](#)
Ricerca
 File multimediali [70](#)
Ridimensionare
 Eventi [60](#)
 Multizona [62](#)
 Zona Arrange [53](#)
Righello [45](#)
Rimuovi Tracce Selezionate [43](#)
Rinominare le tracce [53](#)
Ripeti
 Eventi [59](#)
Ripristina [42](#)
Root Key (Tonalità Fondamentale) [78](#)
 Audio [76](#)
 Display [49](#)
Rotary [105](#)

S

- Salva Come
 - Progetto [41](#)
- Scorrimento dell'immagine
 - visualizzata [59](#)
- Selettore Uscite [81](#)
- Seleziona
 - Nessuna [43](#)
- Selezione dell'ingresso [57](#)
- Selezione delle tracce [53](#)
- Silenzio
 - Aggiungere [74](#), [83](#)
- Smart Tool [59](#)
- Smart Transpose (Trasposizione fine) [86](#)
- Sposta [77](#)
- Stato Snap Griglia
 - Introduzione [45](#)
- StereoDelay [104](#)
- StereoEnhancer [105](#)
- Strumenti
 - Parametri [105](#)
- Strumento Matita [25](#)
- Swing
 - Eventi audio [75](#)
 - Parti strumentali [77](#)

T

- T.SIGN [49](#)
- Taglia [42](#)
- Tap Tempo [48](#)
- Tastiera Virtuale [49](#)
- TEMPO [48](#)
 - Tapping [48](#)
- Tempo del progetto
 - Display [48](#)
- Tonalità fondamentale del progetto [49](#)
- Traccia
 - Altezza [53](#)
 - Automazione [57](#)
 - Introduzione [53](#)
 - Numerazione [53](#)
 - Rinomina [53](#)
 - Selezione [53](#)
 - Volume e Pan [56](#)
- Tremolo [105](#)

U

- Undo [42](#)
- Utilizzo Computer (indicatore) [47](#)

V

- Vibrato [105](#)
- Volume [56](#)
 - Regolazione [56](#)

W

- Warp Libero [75](#), [85](#)

Z

- Zona Arrange [51](#), [52](#)
- Zona Pilota [39](#)
 - Display [48](#)
 - Introduzione [40](#)